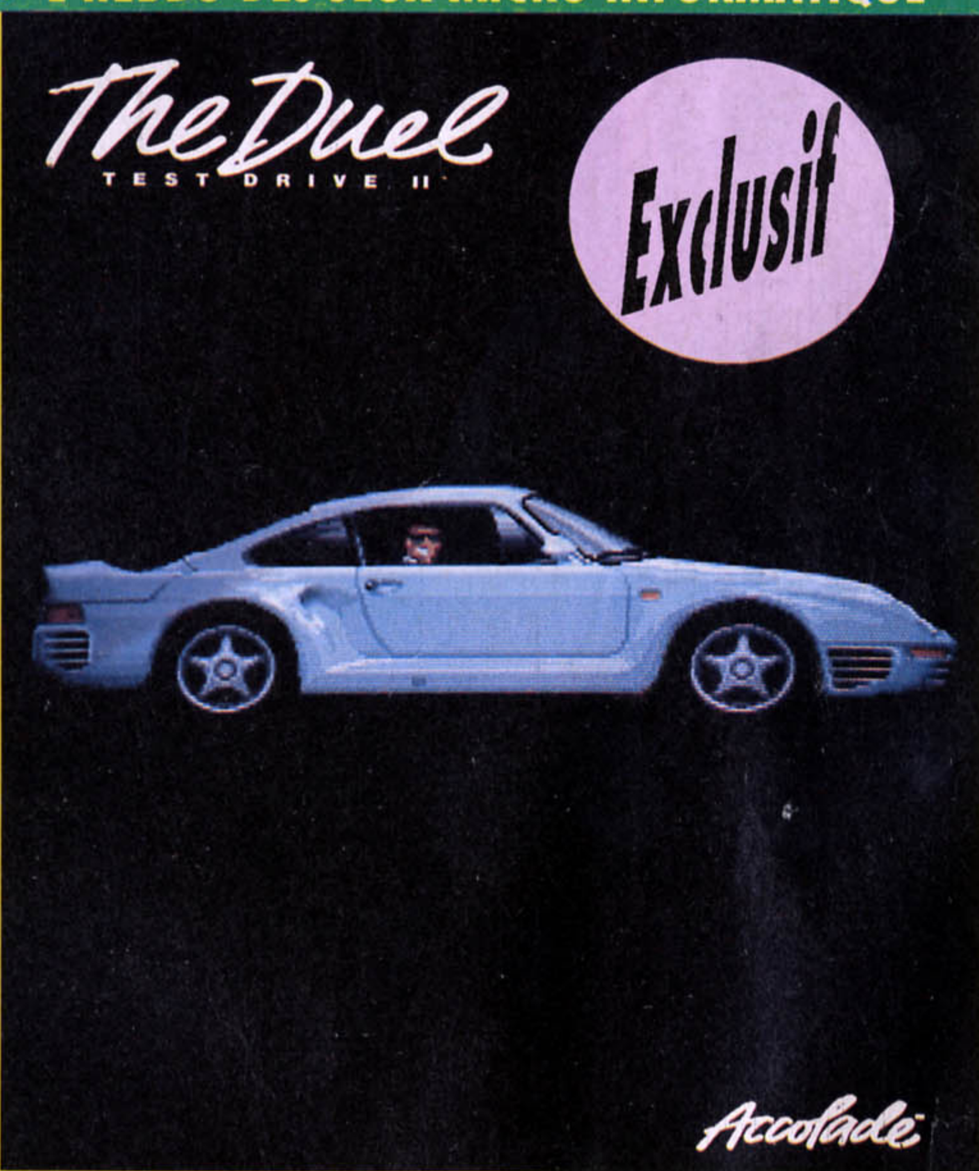


N° 25 • 26 AVRIL 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

1500 POKES TRUCS ASTUCES
VIES INFINIES ... A L'INDEX

8 PAGES DE PLUS



PREVIEWS

- SHUTDOWN (ST)
- JUG (AMIGA)
- DATASTORM (AMIGA)
- HYPERDROME (AMIGA)
- VORTEX (AMIGA)
- KULT (ST)
- POTHOLE PETE (ST)
- THE TWILIGHT ZONE (AMIGA)
- ALPINE GAMES (ST)

VACCIN ANTIVIRUS
by GILLUS



TESTS

- TEST DRIVE II (AMIGA)
- BUMPY (CPC - ST)
- ROAD BLASTERS (ST)
- HIGHWAY PATROL (CPC)
- STORMTROOPER (ST)
- ZAK Mac KRACKEN (AMIGA - C64)
- PURPLE SATURN DAY (CPC)
- PRECIOUS METAL (ST)
- ATLAS FRANCE (ST)

DERNIERE SEMAINE

MEGA CONCOURS



Du 15 mars au 26 avril, OCÉAN vous offre un lot unique : **le véritable jeu d'Arcade DRAGONNINJA en portable.** Foncez, jouez, c'est Bô, c'est JOYSTICK Hebdo !

1er PRIX :
Le véritable jeu d'Arcade DRAGON-NINJA sous la forme d'une valise contenant la carte et les manettes du jeu de café ainsi que toutes les connexions permettant de brancher le jeu sur un moniteur péritel.

2ème et 3ème PRIX :
Une casquette OPERATION WOLF et un T-shirt OCÉAN (RAMBO III, ROBOCOP, DALEY THOMSON ou OPERATION WOLF).

4ème au 10ème PRIX :
Un T-shirt OCÉAN.

11ème au 30ème PRIX :
Un jeu OCÉAN ou IMAGINE.

Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au N° 25. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse





QUESTIONS

1. Quels sont les trois premiers niveaux de DRAGONNINJA ?

2. Quel est l'otage que vous devez libérer ?

3. Qu'est-ce qu'il vous offre pour vous remercier de l'avoir sauvé ?

4. Dans quelle catégorie DRAGONNINJA a gagné un JOYSTICK d'OR ?

5. Parmi cette liste quels sont les films qui ont été ou vont être adaptés par OCEAN-IMAGINE ?

- RAMBO III
- ROBOCOP
- DOUBLE DETENTE
- INDIANA JONES
- LES INCORRUPTIBLES
- MOONWALKER

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 5 questions sur le coupon de cette page et de nous le retourner avant le 26 avril 1989.

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours OCÉAN - 177, rue Saint Honoré 75001 PARIS

1 ____________ 2 ____________
3 ____________ 4 ____________
5 ____________

Nom ____________ Prenom ____________
Adresse ____________
Code postal ____________ Ville ____________
Age ____________ Ordinateur ____________

Bienvenue à bord des 40 pages !

Parce que certains de vos jeux sont des adaptations de films, (Starwars, Willow, Rambo) et parce que certains films sont la mise en image de certains d'entre nous, (Wargames), JOYSTICK Hebdo a pensé, si! si! qu'il était urgent de se rebrancher sur le ciné d'aujourd'hui, sur les films que vous devez aller voir pour pouvoir mieux encore apprécier la qualité de ce qui vous entoure!

La Première Séance vous fera faire des économies, vous donnera les meilleures places assises, pas trop près de l'écran, mais centrées quand même et vous déballera les esquimaux avant le début du film. Attention, attention, en page 25, on tire la langue!

Bonne lèche à tous!

JOY'S TEAM

SOMMAIRE

N°25 du 26 avril 1989

* Les nouvelles rubriques de JOYSTICK Hebdo

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustration : Pascal MORINEAU
Publicité : André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • FabricationPAO, CHALLENGE• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.

COBRA était le mot à trouver dans le N°23. Et voici les 15 gagnants qui vont recevoir la K7 des Super Sixties.

AMAMI-JEAN Marcel-Yves,
BASSIGNOT Emmanuel,
BRIANDET Walter,
CHARTIOT Jérôme,
DERVILLERS Benjamin,
DESPOUEY Annie,
DUCLUS Daniel,
GAMA Gilbert,
LAGNY Laurent,
LOZES Valérie,
MIRAUX Pascal,
ROBLES Sébastien,
ROCHELET Mathias,
VIEIRA Augustin,
ZAIDA Kamel,

Exclusif

Imaginez le désert , pur et immaculé. Au loin, vous distinguez vaguement un scintillement d'argent qui vous intrigue, qui vous attire. Vous décidez alors de quitter votre solitude et vous courrez, courrez encore vers cette lumière, cette étoile pleine de promesses. Sur votre route, quantité de serpents et d'araignées tentent, en vain, de vous freiner. Car vous possédez une force incroyable, une force qu'un homme ne possède qu'une seule fois, quand la vie change de saveur, quand elle prend un sens. Vous distinguez soudain, un "spoiler" se détacher de l'horizon et tout devient clair, évident. Le soleil est-il traitre à ce point ? Est-ce une illusion créée par un quelconque génie? Non. Pour la première fois, le rêve est devenu réalité. Imaginez.... IMAGINEZ QUE C'EST UNE PORSCHE 959 TURBO! Neuve! Jamais conduite! Vous allez la baptiser! Amen.





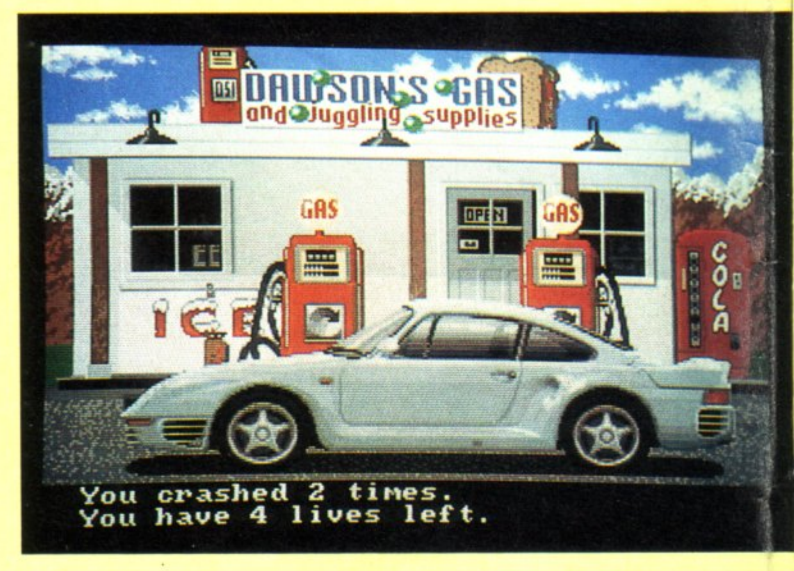
TEST D

Accolade presents: The Duel! Test Drive two!

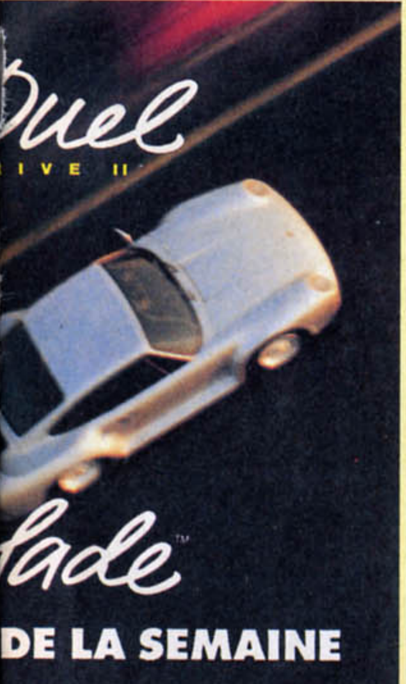


Certes! Vous voici à présent aux commandes de votre engin infernal et une grande question effleure votre esprit fragmenté: «mais...pourquoi "the Duel? Hein? Dites!» -Parce que vous n'êtes pas seul! Regardez un instant dans votre rétroviseur. «Arrgg Maître Maître quel est ce monstre flamboyant?» - C'est ton ennemi mon fils. «Maître Maître pourquoi est-il si menaçant?» - C'est pour mieux te griller mon enfant. Roooaaarrrr. «Qu'est-ce que c'était?» - C'était une Ferrari F40 écarlate qui vient de te laisser sur place! Idiot! Fais voir ton permis! Moui..moui...tu as oublié de retirer l'étiquette Bonux! Allez ouste! Hors de ma vue!

Test drive II est la dernière simulation de conduite sur Amiga, et c'est la meilleure! Souvenez vous de la première version de ce jeu. Vous étiez mécontents de ne pouvoir depasser les 140 miles/hour, la maniabilité vous exaspérait. En bref, vous étiez un peu déçu. Et bien, Distinctive Software vous a compris! A tel point, qu'ils ont travaillé nuit et jour pour nous paufiner une nouvelle version deux fois supérieure! Vous avez le choix entre deux bolides: la F40 et la Porsche 959. Vous pouvez grâce à un menu très simple définir votre adversaire parmi ces deux modèles. Avant de vous confronter avec votre ennemi, vous pourrez effectuer une course contre la montre, vous permettant de vous familiariser avec votre engin. Dans tous les cas, une fois votre sélection faite, le programme vous demande le degré de difficulté de la course. Si vous vous définissez comme un "rookie" (Un débutant, une lavette, un bleu?) vous bénéficierez d'une boite de vitesse automatique, ce qui préservera votre état de santé. Mais sachez que votre adversaire sera aussi mauvais que vous et cela ne sera pas d'un grand intérêt. Résultat: les fêlés du Joystick choisirons directement le niveau professionnel! Et c'est parti! Vous faîtes gronder le moteur, enclenchez la première et....une constatation s'impose. Les décors sont beaucoup plus variés, l'animation plus fluide, on s'y croit vraiment. Le soft possède en standard six sections à parcourir le plus vite possible. En fait, Vous devez faire le lien entre six pompes à essence. (A ce sujet, il faudra vous arrêter entre deux bandes blanches dessinées sur la route. Si vous n'arrivez pas à freiner à temps vous serez pénalisé d'une seconde. Out of gaz oblige). Après chaque section, le soft vous donne votre temps, votre vitesse moyenne et le total de vos points! Celui-ci va même jusqu'à comparer votre temps avec celui de







RIVE II

votre adversaire! (Le goujat!). Pour finir, trois mots pour définir la dernière production Accolade: FA-BU-LEUX. Vous avez trente secondes pour foncer chez votre revendeur fou et acquérir cette merveille! 3..2..1 TOP! (Non non..ne prenez pas votre voiture..haw haw haw) -Mais j'entends des cris? Comment? Vous préferez la Countach? La quoi? La lo..tus?

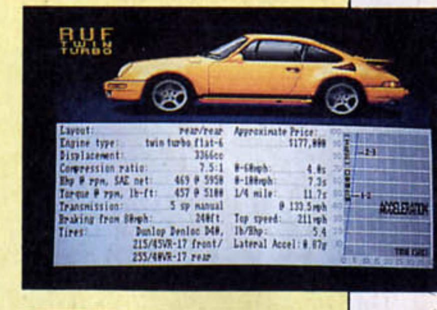


Accolade presents: The Supercars!

Saviez vous que Accolade faisait appel à des mathématiciens expérimentés? Non? Digérez cette formule: DOLLAR x 2= mieux que DOLLAR x 1. Einstein en est malade! En effet, pourquoi faire "cheap" quand on peu faire cher! Résultat: le Car disk. Interfacez cinq monstres avec votre TEST DRIVE II: Lotus Esprit, Ferrari Testarossa, Porsche 911 RUF, Lamborghini Countach 500, Corvette ZR1. Afin de ne pas être obligé de refaire votre sélection à chaque fois que vous utilisez des bolides issus de Supercars, TEST DRIVE II vous permet de créer une disquette "player" qui contiendra votre bolide actuel, celui de votre adversaire, vos performances ainsi que le paysage choisi. Comment? Le paysage... choisi?

Accolade presents : California Challenge!

Test drive II, possède en standard des beaux paysages désertiques, verdoyants et montagneux. En bref, des décors auvergnats. Auvergnats? Beuh! On n'est pas du même monde, mon cheeerr. Moi, je fais des rallyes sur le côté ouest...Tsss! Vous ne connaissez paaaas la californiaaaa? Avec le "scenery disk" California Challenge, visitez les bords de l'Oregon, découvrez San francisco, Santa Barbara ... Mexiiiiccoooo. Le tout en Ferrari F40 bien sur! - Seulement, j'ai un problème, y'a un zazou qui n'arrete pas de me suivre avec sa Porsche! Pffeuh! Minable! Approche mon petit..mroooaaarrr...mais il m'as grillé! Moi! Attends un peu! Rendez-vous en enfer!



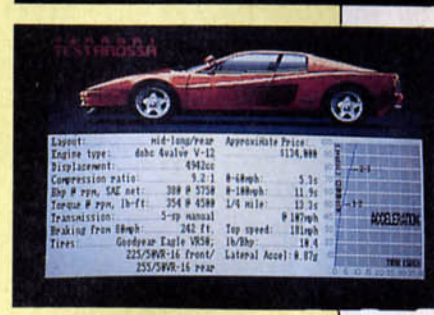








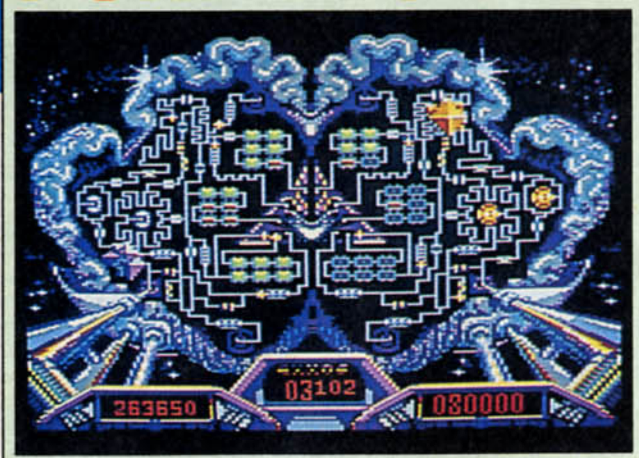






Ed. ACCOLADE
disponible sur AMIGA
Testé sur AMIGA

PURPLE SATURN DAY



Seul un extra-terrestre venu d'un lointain quasar extra-galactique a pu nous concocter un soft comme Purple Saturn Day. Car tout dans ce jeu a cet air étrange venu d'ailleurs qui en fait l'un des jeux les plus dépaysant du moment.

Le graphisme «Atari-like» (ou presque) est époustouflant de précision et de richesse, les tableaux intermédiaires sont splendides et le mot est faible. Musique et bruitages ne sont pas en reste. Le souffle créatif d'Exxos imprègne ce soft.

Purple Saturn Day compte quatre épreuves dont la première est le Ring Pursuit, un slalom sidéral sidérant. Il s'agit de foncer à une vitesse complètement démente dans l'anneau d'astéroïdes qui entoure Saturne, en respectant des balises métalliques. Parfois, on aurait envie de s'arrêter un moment tellement le paysage spatial est beau! La course malheureusement n'attend pas: à la moindre inattention, d'énormes caillasses rebondissent durement contre la baie vitrée.

Bien que l'ordre des épreuves ne soit pas imposé, on peut se lancer sur le ring sauvage du Tronic Slider suspendu dans les espaces infinis. A bord d'un petit véhicule extrêmement mobile il faut récupérer un maximum de petites étincelles fugitives en évitant les cristaux géants alignés autour du ring, le long des cordes.

Le Time Jump est une épreuve destinée aux athlètes du joystick. Il faut d'abord tendre un ressort temporel puis, projeté dans l'espace-temps, attraper un maximum de petites étoiles qui s'enfuient aux confins de l'univers.

Le Brain Bowler est probablement l'invention la plus folle de Purple Saturn Day. En concurrence avec l'ordinateur, il s'agit d'activer les processeurs d'un cerveau cybernoïde en ouvrant de microscopiques robinets. L'outil qui servira à l'opération est une figure géométrique sans cesse en mouvement, difficile à positionner. L'ouvrage est minutieux et ardu. Une telle épreuve n'a pu être conçue dans un cerveau terrien à moins qu'Exxos y mette de sa matière grise. Purple Saturn Day joue à fond la carte du dépaysement pour masquer l'aspect un peu linéaire de la course parmi les astéroïdes ou le Time Jump à ressort hélicoïdal. Comme le Ring Pursuit, ces épreuves risquent d'engendrer l'ennui.

Le soft, du coup, a un petit air «saucissonné». Malgré la possibilité d'accéder à des niveaux cachés, le joueur moyen sera tenté de s'adonner à certaines épreuves et à bouder les autres. Purple Saturn Day ne serait-il qu'une superbe compilation qui s'ignore?

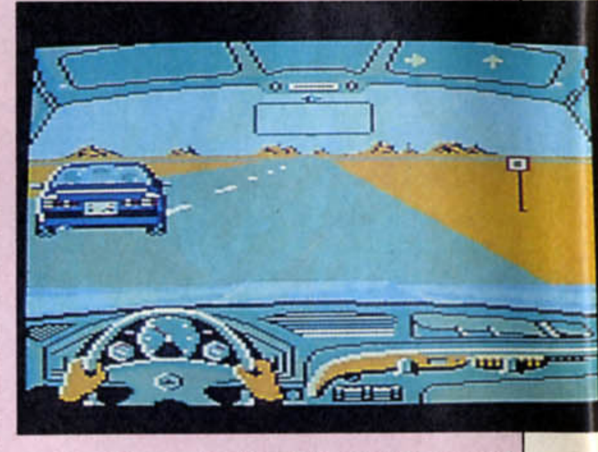


Ed. EXXOS

disponible : ST - CPC - AMIGA

Testé sur CPC

HIGHWAY PATROL



Highway Patrol démarre sur les chapeaux de roues avec une belle animation : un «cop» somnolent est tiré de sa torpeur par un appel radio. Il monte dans sa voiture et actionne la sirène, les gyrophares clignotent, le pot d'échappement lâche un petit prout de fumée et c'est parti!

Au volant de la puissante voiture de police, un «riot gun» (fusil à pompe compact) accroché au tableau de bord, vous devrez localiser et arrêter des voleurs. Pas d'excitation malsaine les kids! Défense de tirer à vue! On est pas dans «Starsky et Hutch», o n est pas des malades de la gâchette! Surtout que l'on peut se tromper de cible : descendre des touristes, c'est très, mais alors très mal vu.

Bien sûr, si les voleurs ouvrent le feu les premiers, il faudra se défendre. Autrement, une queue de poisson sera amplement suffisante pour les capturer.

Depuis un certain Crazy Cars II de Titus, le désert américain attire du monde. Celui de Highway Patrol rappelle plutôt le Larzac, le graphisme est moins fouillé, mais la voiture de police fonce aussi vite qu'une F-40. Le joueur assis à la place du conducteur aperçoit la route à travers le pare-brise (qui est d'ailleurs assez fragile). Comble de réalisme, les bras bougent avec le volant.

Ce jeu est le premier qui gère des croisements à angle droit. Mieux : on peut faire demi-tour n'importe où sur la route si c'est nécessaire, même s'il faut monter sur le bas-côté pour manoeuvrer. Sur un 464, les sorties de route font tressauter la voiture , ce qui est normal. Sur un 6128 récent en revanche, la ballade tout-terrains se traduit par des décrochages de l'image irritants. Les programmeurs en Basic auront sûrement repéré ce bug qui affecte surtout la fonction OUT de certains CPC.

Les routes n'ont rien d'une «highway». Ce sont des départementales sur lesquelles on croise ou on double pas mal de voitures fort bien dessinées. Attention aux accrochages! Si la voiture de police a vraiment trop morflé, le jeu fini sur une autre animation où on la voit sur le toit, pas mal abîmée, et le flic un brin sonné (vous!) qui s'affale mollement à côté de l'épave.

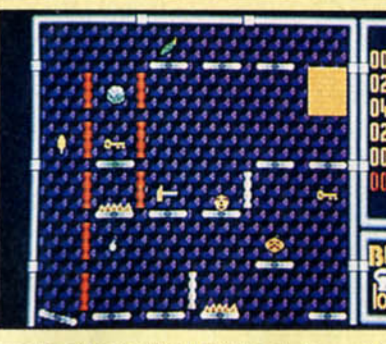
Highway Patrol est un véritable simulateur de conduite auquel il ne manque qu'une boîte de vitesse. Ne vous privez surtout pas de la chasse au voleur : elle promet d'être mouvementée, d'autant plus que vous trouverez dans la boîte une super carte routière - et ça, c'est le plus de Microïds.

Ed. MICROIDS

disponible : CPC

Testé sur CPC

BUMPY



sur CPC

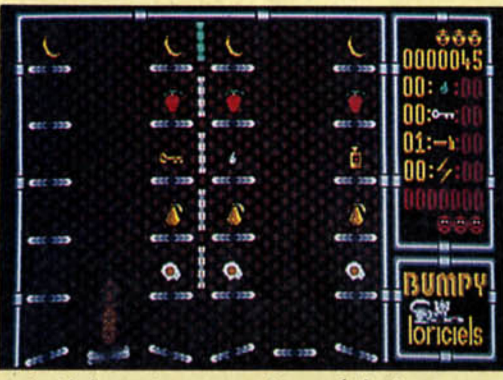
Jeu de réflexion, jeu de maso. Car il faut l'être un brin pour se prendre la tête pendant des heures dans des Boulder Dash ou des salles Batmaniaques. Dans Bumpy, il faut être vif du joystick et déjouer mille pièges. Le jeu consiste à sauter d'une plate-forme à un autre jusqu'à la sortie vers le prochain tableau. Simple, n'est-ce pas? Le premier est d'ailleurs d'une facilité déconcertante : la petite baballe en forme de frimousse de chat (le logo de Loriciels) sautille (boing! boing!) de ci de là, attrapant au passage tout ce qui peut se manger, mais aussi la goutte qui éteint les flammes, le marteau pour détruire un mur et d'autres accessoires utiles. Ensuite, ça se complique et pas qu'un peu! Trois vies, c'est limite (un génial pokeux nous arrangera-t-il ça vite fait?) et les occasions de les perdre sont nombreuses et variées.

On admirera au passage l'esprit retors du concepteur.Il existe heureusement une option géante, un coup de génie qui relance l'intérêt de Bumpy : appuyez sur «D» comme Découverte (qui a dit «défonce»?) et le prochain tableau sera choisi aléatoirement parmi la centaine qui figure dans le jeu. Et si vraiment vous n'y trouvez pas votre bonheur, et qu'en plus vous ayez un lecteur de disquette, sachez ô bonnes gens que Bumpy possède son propre éditeur de tableaux. Lesquels sont un peu pauvres en couleurs sur un fond noir franchement funèbre.Le bruitage est très réussi même si après quelques minutes de jeu on a la tête pleine de ressorts. Bumpy peut se jouer à deux et de toute façon, vous n'êtes pas près de sortir de l'auberge!

sur ST

Ah ben voilà un jeu qui trompe bien son monde: il a l'air de rien, comme ça, avec ses petis sprites tout mignons, avec ses petits bruits rigolos, et puis son principe un peu loufoque: rebondir, boing, boing... Et puis on se rend vite compte de deux choses: 1) c'est bougrement prenant, on y passerait facilement sa journée, et 2) bon sang, qu'est-ce que c'est difficile!

BUMPY est une petite boule, qui rebondit sans cesse, mais que l'on peut quand même orienter (pour rebondir à gauche ou à droite) et dont on peut augmenter le rebond pour aller plus haut. Il faut donc rebondir de plate-forme en plate-forme pour récupérer des bonus, parcourir les tableaux jusqu'à trouver la sortie, et attraper au passage des éléments qui vont permettre de résoudre certains problèmes, car des problèmes il y en a, et en pagaille! Certaines plate-formes obligent à rebondir de côté, d'autres sont brûlantes et vous anéantissent, ou encore disparaissent, de sorte que l'on tombe dans le néant et on y perd une vie... Et puis il y a parfois des petits sprites genre hamburger carnivore qui vous tuent alors que l'on avait presque fini le tableau. Mais surtout, surtout, certains tableaux ne peuvent être parcouru convenablement que d'une seule façon, et nécessitent donc de faire preuve de beaucoup de stratégie. BUMPY se range donc dans une catégorie qui en est encore à ses balbutiements,



où réflexes et stratégie ont autant d'importance, et se place comme l'un des meilleurs exemples de ce type de jeu. Peut-être un petit peu décevant par son graphisme et par ses sons, BUMPY a en tout cas le mérite d'être à la fois original et prenant, ce qui n'est pas courant en ce moment!

Ed. LORICIELS

disponible : ST - CPC - PC
Testé sur ST - CPC

PREMIER COLLECTION

PREMIER COLLECTION est une compilation de quatre jeux: **EXOLON**, du type BAAL et autres, difficile à manier, aux graphismes pas très beaux et carrément pas originaux, avec en plus une musique h o r r i p i l a n t e, **NETHERWORLD**, jeu de tir spatial qui, bien que bénéficiant d'un scrolling multidirectionnel très réussi, ne présente pas un gros intérêt (et puis l'affichage des sprites présente parfois un gros bug pas très esthétique),
ZYNAPS, un jeu de tir spatial à scrolling horizontal comme on en a déjà vu des dizaines sur micro, dont le graphisme est d'une banalité affligeante et les sons moches, et enfin **NEBULUS**, qui fait vraiment exception dans le lot, puisqu'il est beau et que le système de jeu est vraiment totalement



original (mais aussi extrèmement difficile!). Bref, un seul bon jeu sur quatre, ça la fout mal. Autant PRECIOUS METAL est une belle compilation, au sens où elle réunit ce qui ce fait de mieux dans différents genres, autant PREMIER COLLECTION fait vraiment «soldes», au mauvais sens du terme...

Ed. HEWSON

disponible : ST
Testé sur ST



Zak Mac Kracken
Testé sur AMIGA et C64 dans le dossier page 34



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

AMSTRAD COMPILATIONS

DEMENT

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
DALEY THOMPSON OLYM.CHAL
+ VINDICATOR+TYPHOON
+SALAMANDER
LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS+TIGER ROAD
+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
+COLOSSEUM

DIX SUR DIX 129/149F
+MERCENARY+HARDBALL
+ARMAGUEDON MAN+TENTH
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
+SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO
GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR++MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING
SHARK+ARKANOID I ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT
LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
HISTORY IN MAKING 199/249F
MEGA COMPILATION USG
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD
FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INT.KARATE+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.

COMPILATIONS (suite)

TEN MEGA GAMES 3 129/149F
++LEADERBOARD+10TH FRAME
+LAST MISSION+RANARAMA
+FIGHTER PILOT+ROCCO
+FIRELORD+IMPOSSABALL
+CITY SLICKER+DRAGON TALK
SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE

FRANK BRUNO BIG .	**129/179F**
AMST GOLD HIT 3	**115/195F**
BEST OF ELITE 2	**95/145F**
COLL KONAMI	**115F/185F**
ELITE 6 PACK N°3	**95/145F**
FIST AND THROTTLES	**119/139F**
GAME SET MATCH	**129/179F**
GEANTS D'ARCADE	**115/195F**
KARATE ACE	**115/175F**
LES FUTURISTES	**149/199F**
TOP TEN COLLECT.	**99/145F**

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BUTCHER HILL	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
OUT RUN EUROPA	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
STORMLORD	99/149F
THE GAMES SUMMER	99/149F
VIGILANTE	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES **

ARCADE WIZARD	99/149F
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
CHUCK YEAGER'S AFT	95/145F
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
ELITE	99/149F
F 16 COMBAT PILOT	145/195F
FINAL COMMAND	ND/175F
FISH	ND/185F
H.A.T.E.	**99/149F**
KULT	149/199F
MEURTRES AVENISE	145/195F
MICROPROSE SOCC.	**109/165F**
OBLITERATOR	**99/149F**
PROJECT STEALTH F.	145/195F
PRO SOCCER SIMULAT.	99/149F
PURPLE SATURNE D.	**169/199F**
REAL GHOSTBUSTERS	**99/149F**
ROADWARS	95/139F
RUNNING MAN	95/145F
SKATE OR DIE	**95/145F**
SKWEEK	**145/195F**
SKYX	ND/180F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
STAR TREK	95/145F
SUPER SCRAMBBLE	**99/149F**
THE ARCHON COLL.	95/145F
TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TIMES OF LORE	**95/145F**
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
VINDICATORS	**99/149F**

NOUVEAUTÉS (suite)

WANDERER	95/139F
WEIRD DREAMS	**149/199F**
WHIRLIGIG	89/139F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BLASTEROIDS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DARK FUSION	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
HUMAN KILLING M.	99/149F
LAST DUEL	99/149F
OPERATION WOLF	99/149F
RAMBO 3	89/139F
ROBOCOP	99/149F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERNALE	99/149F
WAR IN MIDDLE EARTH	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

4X4 OFF ROAD RACING	99/149F
A 320	145/195F
944 TURBO CUP	145/195F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
AIRBORNE RANGER	185/225F
BATMAN	99/149F
BUMPY	145/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHICAGO 30'S	99/149F
CORRUPTION	ND/199F
DYNAMIC DUO	95/145F
ECHELON	89/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAGER 2	95/139F
GALACTIC CONQUEROR	129/169F
GAME OVER 2	99/149F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF THE LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
ISS	99/149F
JINKS	99/149F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F
LED STORM	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
PAC MANIA	99/149F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
R TYPE	95/145F
SAVAGE	95/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SDI	99/149F
SECRET DEFENSE	145/195F
SUPERMAN	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE MUNSTERS	99/149F
THUNDERBLADE	99/149F
TITAN	129/169F
VICTORY ROAD	89/139F

SEGA

MANETTE SPECIALE	
(SPEED KING)	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	**259F**
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	**259F**
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTAZY ZONE MAZE	**259F**
GOLDEVIUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	**299F**
LORDS OF THE SWORLD	**295F**
MAZE HUNTER 3D	**299F**
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHOOTING GAME	**255F**
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	**199F**
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

COMMODORE 64

BEST DE US GOLD	**149/179F**
OCEAN IN CROWD	**139/189F**
GAME SET MATCH 2	**139/189F**
TAITO COIN OP COL.	**125/165F**
ARCADE ACTION	**119/189F**
GAME SET MATCH	**129F/179F**

NOUVEAUTÉS

944 TURBO CUP	195/245F
BUTCHER HILL	**99/149F**
CARRIER COMMAND	145/195F
DARK FUSION	**99/149F**
DOUBLE DETENTE	**99/149F**
F16 COMBAT PILOT	145/195F
FORGOTTEN WORLDS	**99/149F**
LAST DUEL	**99/149F**
OUT RUN EUROPA	**99/149F**
RENEGADE 3	**99/149F**
ROCKET RANGER	109/169F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERN..	**99/149F**
SPACE BALL	99/149F
STORMLORD	**99/149F**
TEST DRIVE 2	**ND/199F**
THE ELIMINATOR	**95/139F**
ULTIMATE GOLF	95/139F
VIGILANTE	**99/149F**

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	95/125F
BATMAN	99/149F
DENARIS	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
EXPLODING FIST+	99/129F
GARY L. HOT SHOT	95/125F
HEROES OF THE LANCE	95/139F
HUMAN KILLING MACH.	99/149F
LED STORM	99/149F
OPERATION WOLF	95/135F
ROBOCOP	95/135F
SUPERMAN	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
TIGER ROAD	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

SUPER PROMOTION

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

Ne cherchez plus à Paris ! Les nouveautés sont dans les boutiques MICROMANIA !

PRINTEMPS HAUSSMAN
64 bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42 82 58 36
FORUM DES HALLES
5 rue Pirouette
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128
Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur
3615 AMCHARGE.

** Les nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA !! Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez nous ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
Code postal .... Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration — / — Signature :

JK 25

*Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant) **19 F** pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)*

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

ATARI-ST COMPILATIONS

PRECIOUS METAL	**249F**
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	
+SUPERHANG ON+XENON	
+ARKANOID 2	
PREMIER COLLECTION	**249F**
+NEBULUS+NETHERWORLD	
+ZYNAPS+EXOLON	
FORCES MAGIQUES	**249F**
+LA PANTHERE ROSE	
+WESTERN GAMES+CLEVER	
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE	
OCEAN 5 STARS	**245F**
+ENDURO RACER+CRAZY CARS	
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL	
ACTION ST	**195F**
+LES MAITRES DE L'UNIVERS	
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR	
+3D GALAX+TRAILBLAIZER	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
TRIAD	**295F**
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER	
+DEFENDER OF THE CROWN	
MEGA PACK	**245F**
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE	
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE	
MISSION+SECONDS OUT	
SIMULATION 16	**249F**
+SUPER SKI +GRAND PRIX 500	
+IRON TRACKERS	

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATTLEHAWKS 1942	249F
BUTCHER HILL	199F
CASTTLE WARRIOR	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
OUT RUN EUROPA	149F
POPULOUS	249F
RENEGADE	195F
RENEGADE 3	199F
THE GAMES SUMMER	199F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

AAARGH	185F
AFRICAN RAIDERS	220F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARCHIPELAGOS	249F
ARMALYTE	199F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	**185F**
BAT	249F
BATTLETECH	**199F**
BLAZZING BARRELS	195F
BLOOD MONEY	**245F**
CALIFORNIA GAMES	**195F**
CHAOS STRIKES BACK	185F
(SUITE DUNGEON MASTER)	
CHICAGO 30"S	**199F**
CYBERNOID 2	**199F**
DAMOCLES	249F
DARIUS	199F
DARK FUSION	**199F**
DREAMLAND	249F
DUEL	225F
DUNGEON MASTER EDIT.	**95F**
DYTER 07	199F
FERRARI FORMULA ONE	245F
FINAL COMMAND	215F
FRIGHT NIGHT	195F
FRONTIER	249F
FUSION	265F
GARY LINEK.HOT SHOT	**195F**
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GOLD RUSH	**249F**
GRAFFITI MAN	195F
GUARDIANS MOONS	195F
GUERILLA WARS	**185F**
HELL BENT	195F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HYBRIS	245F
I.O.U.	245F
INSIDE OUTING	199F
KING OF CHICAGO	249F
KULT	275F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LORDS OF RISING SUN	199F
MANHUNTER	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	199F
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	199F
PAPER BOY	185F

NOUVEAUTÉS (suite)

PARANOIA COMPLEX	199F
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	249F
POLICE QUEST 2	249F
RAFFLES	**249F**
ROBOCOP	**199F**
ROCKET RANGER	**275F**
RUNNING MAN	**249F**
SARCOPHASER	149F
SAVAGE	199F
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKYFOX 2	245F
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAST	199F
STARBALL	195F
STORMTROOPER	199F
TERRIFIC LAND	195F
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE THREE STOOGES	295F
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	199F
TT RACER	245F
TYPHOON	195F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	199F
VROOM	199F
WANDERER	185F
WEC LE MANS	**199F**
WEIRD DREAMS	235F

HIT PARADE

A 320	195F
BARBARIAN 2	185F
BIOCHALLENGE	195F
BATMAN	195F
BLASTEROIDS	199F
COSMIC PIRATES	199F
CRAZY CARS 2	249F
DOUBLE DRAGON	195F
EXPLORA 2	349F
FALCON	235F
F. O. F. T.	285F
F 16 COMBAT PILOT	235F
HUMAN KILLING MACH.	149F
KARATEKA	195F
LAST DUEL	149F
LED STORM	199F
OPERATION WOLF	195F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERNALE	199F
TARGHAN	245F
THE DEEP	199F
VOYAGER	199F

944 TURBO CUP	195F
AFTER BURNER	249F
ARTURA	185F
BAAL	195F
BALLISTIX	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BUMPY	195F
CARRIER COMMAND	235F
COLOSSUSCHESS	235F
CODE ROUTE	245F
CUSTODIAN	199F
DALEY'S THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHAL.	185F
DAME GRAND MAITRE	499F
DRAGONSCAPE	195F
DREAMZONE	249F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GALDREGON'S DOMAIN	195F
G.I.G.N OPER.JUPITER	245F
GUNSHIP	245F
HOT BALL	225F
I LUDICRUS	195F
INCREDIBLE SHRINK. SP.	249F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
INTERNAT.KARATE +	185F
JUG	199F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LEISURE SUITE LARRY 2	299F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MEURTRES A VENISE	245F
PAC LAND	185F
PAC MANIA	195F
RAMBO 3	185F
REAL GHOSTBUSTERS	199F
ROADBLASTERS	185F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SKWEEK	195F
SPEEDBALL	245F
TEENAGE QUEEN	245F
THE GAMES WINTER	195F
TIGER ROAD	195F

TIMES OF LORE	225F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
THUNDERBLADE	199F
U.M.S.	225F
WAR GAME CONQUEST	245F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F
ZANY GOLF	235F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2	**195F**
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS	
+STREET SPORT BASKET	
COMPILATION UBI	**275F**
+ZOMBI+NECROMANCIEN	
+MASQUE PLUS	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOAR	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATTLEHAWKS 1942	249F
BATMAN	195F
DOUBLE DETENTE	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
RENEGADE	199F
ROBOCOP	199F
TEST DRIVE 2	295F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

688 SUB MARINE	245F
ABRAHAMS BATTLE T.	249F
AFRICAN RAIDERS	220F
ARCHIPELAGOS	249F
ARKANOID 2	185F
BALANCE OF POWER	**249F**
BARBARIAN (PSYNOSIS)	**249F**
CARRIER COMMAND	225F
COMBAT SCHOOL	185F
CHUCK YEAGER'S AFT	**299F**
DAKAR 89	220F
FINAL COMMAND	215F
GARY L. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HALL OF MONTEZUMA	249F
INDY 500	149F
KARATE KID 2	**245F**
KULT	275F
JACKAL	185F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LEGEND OF BLACK SILV.	249F
LIVE AND LET DIE	225F
LOMBARD RAC RALLY	**245F**
LORDS OF RISING SUN	**249F**
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2.2	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	**195F**
OUT RUN	**199F**
POLICE QUEST 2	249F
PHANTOM FIGHTER	249F
PURPLE SATURN DAY	249F
RACK THEM	235F
RAFFLES	**249F**
RAMBO 3	**185F**
REALM OF THE TROLLS	199F
RED STORM RISING	235F
ROGER RABBIT	235F
SAVAGE	199F
SERVE AND VOLLEY	235F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
SKWEEK	**195F**
SPACE QUEST 3	**249F**
STAR COMMAND	349F
STARGLIDER 2	249F
STREET SPORT FOOTBALL	199F
TECHNOCOP	195F
TEENAGE QUEEN	249F
THE DEEP	199F
THE LAST NINJA 2	185F
THUNDERBLADE	**249F**
TIGER ROAD	**245F**
TINTIN SUR LA LUNE	295F
T.K.O.	245F
TT RACER	235F
ULTIMATE GOLF	195F
WEIRD DREAMS	249F
WEC LE MANS	**199F**
ZANY GOLF	235F
ZYNAPS	185F

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!
1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

4X4 OFF ROAD RACING	185F
944 TURBO CUP	195F
AUTO DUEL	225F
BARBARIAN	185F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON "S	
OLYMPIQUE CHALL.	195F
DOUBLE DRAGON	195F
DREAMZONE	249F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON	445F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERATION JUPIT	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
INTERNATION.KARATE +	245F
JET FIGHTER	445F
KARATEKA	195F
L'ARCHE DU CAPT.BLOOD	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LED STORM	249F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
MEURTRES A VENISE	245F
NEBULUS	195F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SPEED BALL	245F
STARRAY	245F
TARGHAN	265F
TITAN	249F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WHERE TIME STOOD S.	195F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AMIGA COMPILATIONS

PRECIOUS METAL	**249F**
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	
+XENON+ARKANOID 2	
+CRAZY CARS	
PREMIER COLLECTION	**249F**
+NEBULUS+NETHERWORLD	
+EXOLON+ZYNAPS	
AMIGA GOLD HITS	**249F**
+BIONIC COMMANDO+ROLLING	
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD	
FORCES MAGIQUES	**249F**
+LA PANTHERE RISE+WESTERN	
GAMES+CLEVER AND SMART	
+ VAMPIRE'S EMPIRE	
MEGA PACK	**245F**
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS	
+SUICIDE MISSION+SECONDS	
OUT+FROST BYTE	

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BATMAN	245F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CASTTLE WARRIOR	199F
DOUBLE DETENTE	249F
FORGOTTEN WORLDS	199F
OUT RUN EUROPA	149F
POPULOUS	249F
RENEGADE	249F
RENEGADE 3	249F
THE GAMES SUMMER	195F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

AFRICAN RAIDER	**220F**
ARCHIPELAGOS	**249F**
AQUAVENTURA	235F
ARMALYTE	199F
ASTAROTH	195F
BARD'S TALE 3	249F
BATTLETECH	**249F**
BLAZZING BARRELS	195F
BLOOD MONEY	**245F**
BUTCHER HILL	199F
COMBAT SCHOOL	195F
CYBERNOID 2	**195F**
DAKAR 89	220F
DARK FUSION	**199F**
DRAGON NINJA	**249F**
DRAGONSCAPE	195F
DRAGONSLAYER	**299F**
ECHELON	249F
F16 COMBAT PILOT	245F
FEDERATION OF FREE	**.275F**
FINAL COMMAND	195F
FLYING SHARK	199F
FRIGHT NIGHT	195F
GARY L. HOT SHOT	195F
GHOST AND GOBBLINS	**245F**
GUERRILLA WARS	**225F**
I.O.U	195F
KULT	249F
LA LEGENDE DE DJEL	220F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	**299F**

NOUVEAUTÉS (suite)

MANHUNTER	**249F**
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	295F
OUT RUN US EDIT.	199F
POWERDROME	245F
QUESTRON 2	245F
RAMBO 3	225F
ROBOCOP	249F
RUNNING MAN	**245F**
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
S.D.I.	249F
SKRULL	**225F**
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SKWEEK	**199F**
SPACE HARRIER 2	235F
STARBALL	249F
TEST DRIVE 2	**295F**
THE CHAMP	245F
THE DARK SIDE	249F
THE LAST NINJA 2	195F
TIME SCANNER	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	199F
WANDERER	225F
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F

1943	225F
AFTERBURNER	249F
BAAL	185F
BALLISTIX	195F
BILLIARD SIMULATOR	249F
BIOCHALLENGE	195F
BLASTEROIDS	249F
BOMBUZAL	249F
COSMIC PIRATES	195F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON'S LAIR	449F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
ELITE	245F
FALCON	295F
HUMAN KILLING MACH.	149F
HYBRIS	249F
INT.KARATE PLUS	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LAST DUEL	149F
LOMBARD RAC RALLY	245F
OPERATION WOLF	245F
PAC MANIA	195F
PROSPECTOR	249F
PURPLE SATURN DAY	235F
REALM OF THE TROLLS	245F
REAL GHOSBUSTERS	249F
ROAD BLASTERS	225F
R TYPE	235F
RUN THE GAUNTLET :	
LA COURSE INFERNALE	249F
SPACE HARRIER	225F
SUPER HANG ON	249F
SWORLD OF SODAN	249F
TARGHAN	245F
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	249F
THE DEEP	199F
THE KRISTAL	285F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
VOYAGER	249F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

** Les nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA !! Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez nous ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

ROADBLASTERS

VROOOM! VROOARR!... SCREEE! Mon bolide démarre et j'accélère à fond la caisse, dévorant les kilomètres! Au commande d'une bagnole pas comme les autres, je flingue les autres voitures, j'abats comme des chiens les tireurs qui se trouvent sur les bas-côtés. Damned! Une mine! BAOOM! C'est pas grave: j'ai des vies de rechange (c'est cool, la vie en jeu vidéo...)! Je redémarre. L'avion passe, en me débrouillant bien, je devrais arriver à attraper l'arme qu'il m'a larguée. Bon sang, il faut que je pense à refaire le plein de carburant. Là, cette shpère verte, si je passe dessus, c'est bon. Argh! Ratée! C'est que ça va vite, cet engin... Serait-ce un jeu de course automobile? Heu... Un jeu de tir? Heu... Ben, y'a un peu des deux, hein. Que dis-je? Il y a beaucoup des deux, en fait! Beaucoup de course, beaucoup de tir. Les sprites sont gros et assez beaux, avec un look qui fait penser à des jouets en plastique, la voiture se manie bien, le décor scrolle pas mal. Les sons ne sont pas fantastiques mais ça peut aller. Il faut se méfier des mines, des flaques d'eau, zigouiller aussi souvent que possible les postes de tir qui n'hésitent pas à vous faire avaler votre permis de conduire... Gaffe aux arbres, aussi! Certaines voitures ennemies ont le pare-chocs arrière plus dur que d'autre, il faut faire attention à ne pas trop leur coller au cul.
Ca se joue au joystick ou à la souris (ça, c'est bien: faut laisser le choix tant que c'est possible, merci US GOLD), la présentation est sympa, et la



difficulté est au rendez-vous. L'originalité réside surtout dans la dualité jeux de tir/jeu de course, puisque le côté «tirez

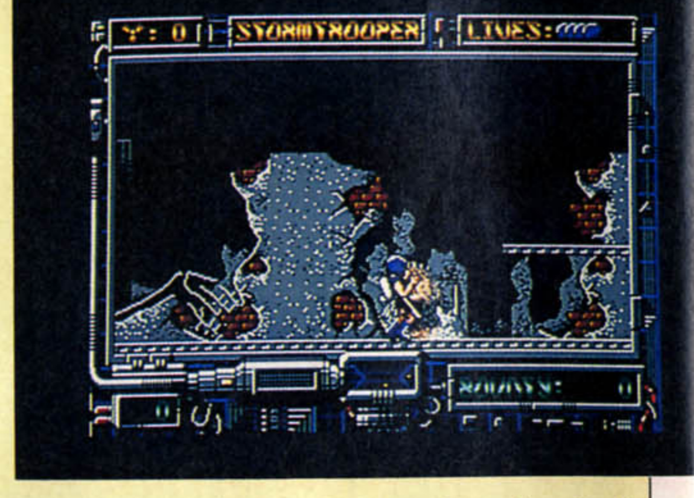


dans le tas, on triera plus tard» s'ajoute à la course, et dans chacun de ces deux genres ROADBLASTERS vaut bien ses quelques concurrents.

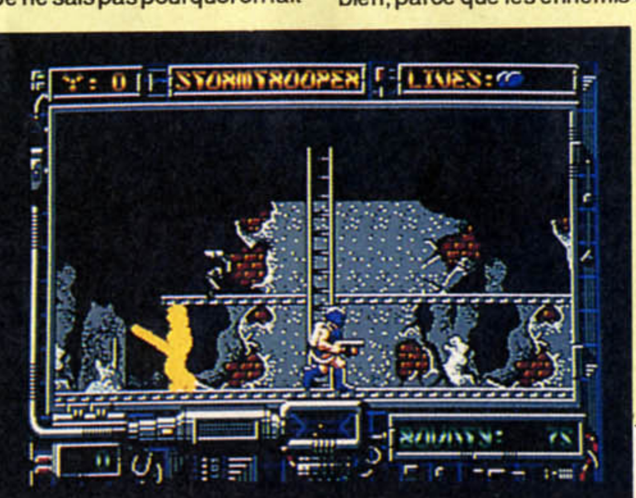
Ed. US GOLD
disponible : ST - AMIGA
Testé sur ST

STORMTROOPER

La mine d'HELAGENIUM est tombée aux mains d'un savant fou, qui a recruté des mercenaires désagréables au possible, et il faut bien faire quelque chose puisque le minerai d'HELAGENIUM a la fâcheuse particularité de permettre, convenablement employé, la destruction de planètes entières. Dans le genre fâcheux, c'est même carrément glauque! Pourquoi n'avoir pas écouté les écologistes? On a l'air malin, maintenant, hein! Bref, ça m'est tombé dessus, comme d'habitude: il faut une fois de plus que je sauve la galaxie. Je ne sais pas pourquoi on fait sans arrêt appel à moi, c'est dingue! Non, mais vous savez que les testeurs de jeux vidéo risquent leur vie sans arrêt pour vous?! Vous imaginez que c'est juste pour écrire des articles, mais en fait c'est vraiment vrai, sans blague! Bon, je vois que personne ne me croit; c'est toujours pareil... Quel métier ingrat, j'vous jure! A la mode de OBLITERATOR ou BAAL, vous êtes un p'tit bonhomme d'une quarantaine de pixels de haut et vous marchez dans des couloirs où se trouvent des plateaux et des obstacles, où vous pouvez sauter ou gravir des échelles. Vous êtes armé et ça tombe bien, parce que les ennemis qui



traînent dans le secteur le sont aussi, et comme je l'ai dit plus haut ce sont des mercenaires, et donc des gens pas faciles à vivre. Il y a aussi des droids en tous genres, et pour se dépatouiller de tout ça il faut à la fois de bons réflexes et une bonne dose de stratégie. Les décors, post-cataclysmico-science-frictionneux comme il se doit, sont pas mal réussis, et les sprites très bien faits et bien animés. Le système de jeu est bien conçu et on s'y fait vite. C'est assez difficile, mais avec un peu d'expérience la difficulté devient rapidement prenante et donne toute sa valeur au jeu. Petite musique de David Whittaker, doc assez complète qui donne tout le détail des divers armements, c'est complet. C'est un jeu qui n'est pas du tout original (ben oui, il faut le dire, quand même, y'en a maintenant beaucoup qui fonctionnent sur le même principe, ça fait un peu déjà vu...) mais bien réalisé. On peut dire que c'est un bon jeu, alors? Oui, on peut le dire. Eh ben voilà, alors, c'est dit.

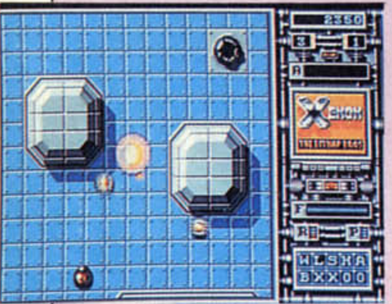


Ed. CREATION
disponible : ST
Testé sur ST

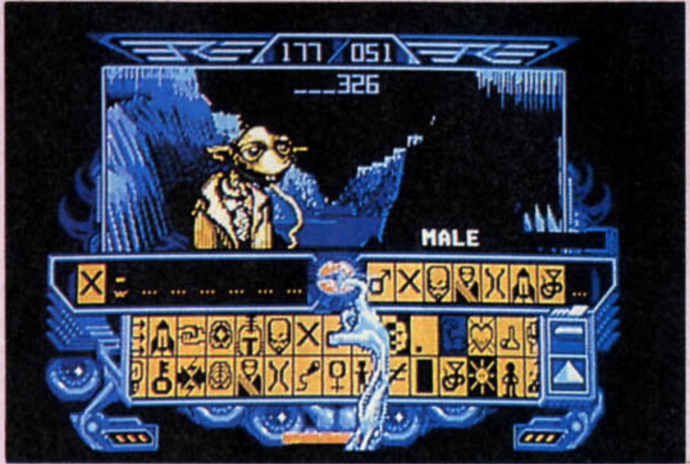
PRECIOUS METAL

Ah ben pour de la compilation, ça c'est de la compilation! Wouaah! **SUPER HANG-ON**, sans doute l'un des meilleurs jeux de course sur cette machine, si ce n'est LE meilleur, **XENON**, l'un des meilleurs JDTASV (non, ce n'est pas une spécialité culinaire polonaise, c'est «Jeu De Tir A Scrolling Vertical»... Ca encombre tellement les





pages du canard que j'ai décidé d'abréger, faudra vous y faire!) qui soient, **ARKANOID II**, qui était, jusqu'à la sortie de KRYPTON EGG, le tenant du titre de «meilleur casse-briques sur ST», en tout cas c'est mon avis et je le partage, et surtout l'inclassable **ARCHE DU CAPTAIN BLOOD**, qui est selon moi -et aussi paradoxal que puisse paraître un tel point de vue- le meilleur jeu d'une catégorie dont il est le seul représentant, inimitable, même pas plagié, et à tout jamais inclassable... Ce dernier a même droit à une mention spéciale, puisque c'est là une version internationale du **CAPTAIN BLOOD**, dans lequel les dialogues peuvent se faire au choix en français, en anglais ou en allemand. Pour réviser juste avant le bac, c'est idéal. Je vous vois déjà devant l'examinateur: «Moi ami IZWAL, moi cherche femelle, toi connaître ? Ahahahaha!». Bref, on peut quasiment dire que c'est une compilation des meilleurs jeux du siècle sur ST. C'est même presque trop beau: les jeux qui sont réunis ici sont tellement sublimes et donc réputés qu'il serait étonnant, si vous êtes vraiment branché sur les jeux micro, que vous n'en ayez pas déjà au moins un, de



sorte qu'il y a de quoi hésiter à acheter tout le bazar si vous en avez déjà une partie. En revanche, si vous venez de vous acheter un ST et que vous cherchez de quoi vous éclater dessus, n'hésitez pas: cette compilation est certainement le meilleur bagage pour démarrer, ou le plus chouette cadeau à faire à un pote qui vient de se décider pour cette machine.

Ed. OCEAN
disponible : ST - AMIGA
Testé sur ST

ATLAS FRANCE

L'idée n'a en elle-même rien de sensationnel, il fallait surtout la mettre en application, et faire ça bien: il s'agit tout bonnement d'une carte de la France interactive. Pour être plus précis, il s'agit d'une série de cartes dans le même style que celles des bouquins de géo, c'est à dire que selon qu'on étudie la population, l'industrie ou le relief, on aura affaire à une carte avec des zones bien délimitées par des couleurs, ou pourvue de symboles situant les régions à étudier. L'originalité du système, c'est évidemment l'utilisation de la souris. Il n'est jamais fait appel au clavier, et toutes les informations, y compris les aides concernant l'utilisation du soft lui-même, sont intégrées au programme. Celui-ci est divisé en trois parties. La partie JEU permet, à l'aide de questions auxquelles il faut répondre en cliquant avec la souris sur la zone adéquate, de tester vos connaissances en géographie française. Il y a différents niveaux de difficulté et différents domaines d'étude. L'option ATLAS est en fait un système de consultation de bases de données sur différents aspects du pays (13 sujets en tout). J'ai tout spécialement aimé la carte des fromages, qui présente des icônes assez mimis, et aussi le fait qu'il y ait une carte des vignobles. Ces cartes sont elles aussi interactives, et permettent pour chacune des 13 cartes une analyse plus détaillée que le premier niveau, en permettant de s'intéresser à une région ou à un aspect en particulier du sujet traité. Enfin l'option RECHERCHE permet d'»interroger» la carte sur des régions, des départements ou des villes en cliquant sur la zone choisie, et une sous-option «comparaison» permet de comparer des départements entre eux. Moi, enquiquineur de



première, j'ai évidemment voulu comparer un département à lui-même; manque de bol, ça marche! Bon, ça n'est pas un bien gros défaut, mais ça fait un petit peu amateur... Dans l'ensemble c'est bien présenté, mais lent à l'affichage, et surtout très lent en accès disque, lesquels sont hélas très fréquents. Comme en plus le soft est sur deux disquettes il faut en changer sans arrêt. Ces lenteurs privent peut-être ce logiciel de la possibilité d'être considéré comme un utilitaire, pour se retrouver limité au rôle d'éducatif, ce qui est un peu dommage. La partie «jeu» souffre d'un petit défaut: le fait que lors d'une erreur, le soft ne donne pas le nom du lieu où l'on a cliqué, si celui-ci n'est pas le bon. Ca permettrait pourtant d'apprendre plus vite. Et puis de façon générale, la souris ne réagit pas toujours très bien, ce qui vient peut-être de la programmation en GFA. Mis à part ces quelques défauts, c'est un bon programme, qui n'a rien à envier à pas mal de bouquins de géo, lesquels sont autrement moins plaisants à utiliser.

Ed. COKTEL VISION
disponible : ST - PC - AMIGA
Testé sur ST

LES PRE

POTHOLE PETE

Avec ALPINE GAMES et SHUTDOWN, on a la totale! ATLANTIS est décidément très doué pour faire les jeux les plus moches et les plus dépourvus d'intérêt qui soient... Ici, vous êtes un pôv' petit spoléolegue, spéléloloche, spolilolègue, spéléologiste, bon, un mec qui explore le sous-sol, quoi! Vous vous baladez dans des cavernes avec plein de niveaux (c'est un jeu de plateaux), en essayant (mais c'est pas facile) d'éviter les trucs nocifs qui traînent partout. Y'a des vieux moches champignons, des insectes, berk! Les décors sont nuls, les sprites carrément ridicules, l'animation mauvaise, les sons dramatiques: on ne parvient pas à comprendre comment une chose



pareillement hideuse est possible sur ST. On a quand même de la chance dans notre malheur: la société qui a pondu ça, ATLANTIS, fait preuve d'une grande constance dans la nullité, de sorte qu'on n'a pas de faux espoir en abordant le test de l'un de leurs produits. C'est cool, merci ATLANTIS!

ATLANTIS sur ST

SHUTDOWN



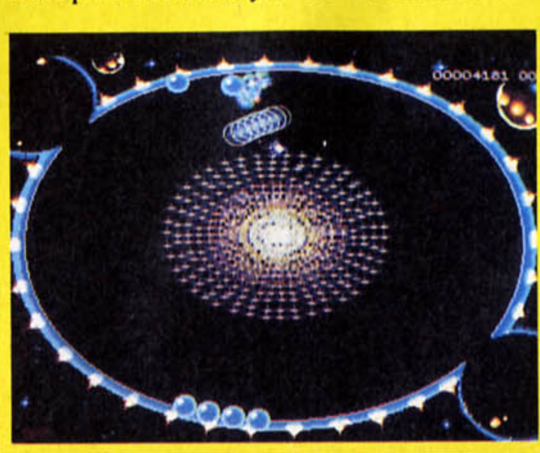
Un jeu du style d'OBLITERATOR ou de BAAL, ou qui du moins (c'est ce que l'on peut supposer) a la prétention d'y ressembler: vous êtes le gentil, et vous vous baladez dans des dédales de couloirs décorés façon S.F. où se baladent des robots inamicaux qui vous bouffent vos points d'énergie sans réelle animosité ni aucun grief personnel, mais bon c'est leur boulot, ils ont été programmés pour, hein... Et comme, de votre côté, vous considérez votre survie avant de réfléchir à de vastes problèmes d'éthique (le robot a-t-il le droit au libre-arbitre, le robot souffre-t-il, combien de temps le robot supporte-t-il une chanson de Mireille Mathieu?...) vous faites ce que l'on fait dans tous les bons jeux d'arcade: vous tirez sur tout ce qui bouge! Tout ça pour dire que le principe du jeu n'a rien de spécialement nouveau. Ce qui est nouveau, en revanche, c'est le fait que l'on n'a même plus droit, pour ce prix-là, à un scrolling vertical: l'écran s'efface et est remplacé par le suivant... Le graphisme en général est moche, et les sons suivent la même pente redoutable qui mène à l'oubli...

ATLANTIS sur ST

DATASTORM VORTEX

DATASTORM: Certains d'entre vous se souviennent de temps héroiques où une console de café pouvait vous empêcher de dormir pendant des nuits. Des nuits à triturer votre Joystick infernal en tentant désespérement d'éliminer tous ces "aliens" dégoutants. Parmi les consoles de l'époque, il en existait une qui était particulièrement démoniaque: Defender. Taratata! En voila un jeu qui décape! Vous avez trentes secondes pour éliminer 258 vaisseaux extra-terrestres a l'aide de votre module anti-gravitique façon guerre des étoiles. Tchakablam! Ca tire de partout, des explosions de tous les cotés et ce scrolling qui n'en finit pas! Stop! Visioniory design va bientôt sortir un clone parfait de Defender! Même vaisseau, même décor et....même scrolling! Le rêve! Un soft à ne pas manquer.

VORTEX: Du même éditeur, voici Vortex. Les concepteurs soutiennent qu'il s'agit d'un jeu intergalactique mais nous ne sommes pas dupes! (Héhéhé). Malgré une représentation d'un flux d'énergie cosmique faisant tournoyer des morceaux d'astéroids, il s'agit en fait d'un jeu biologique! Oui, j'ai bien dit biologique! A l'aide d'un globule blanc, vous devez éliminer des parasytes qui essayent tant bien que mal à eventrer les parois d'une cellule. Mais vous,! Vous n'allez pas rester la sans réagir! Si? Vous devrez écraser des particules rocheuses très coriaces en faisant attention d'éviter les attaques de leurs alliés. Ce jeu innove! Mais je crains que cela ne suffise pas pour faire un "hit". Nous attendons la version finale avec impatience. C'était les dernières productions du Canadien Visionary Design sur Amiga. Bientot sur vos écrans.

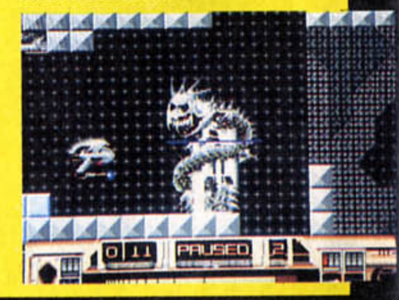


VISIONARY DESIGN TECHNOLOGY sur AMIGA

JUG

Microdeal nous prépare une shoot'em up futuriste de très grande qualité. Equipé d'un vaisseau ressemblant étrangement à un des fils de Alien, vous devez neutraliser des "objectoids" qui ont "squatter" le coeur de votre système bio-informatique. Le controle de votre vaisseau se fait de "façon gravitationelle", je m'explique: vous devez estimer la puissance de votre réacteur et ainsi, à coups de joystick réguliers, maintenir votre vaisseau en équilibre! Sinon? Zouu! Il tombe! (Mais rassurez-vous, il ne se casse pas!) En fait, ce jeu est légèrement inspiré de "2001 l"odyssée de l'espace', et bon nombre de graphismes rappellent étrangement le film. Les sprites sont très bien réalisées et le scrolling associé ne souffre d'aucuns défauts si ce n'est un léger temps d'attente (0.010s) entre chaque secteur!. L'ensemble du jeu à réellement été travaillé afin d'utiliser au maximum les possibilités graphiques de l' Amiga. Le son, lui, à été réalisé avec Sound fx et c'est évidement un label de haute qualité! Bon! Bref! Hein? Du concret, tonnerre de Dieu! Et bien JUG (Vous avez déjà oublié son nom?) risque de devenir un des trois shoot'em up les mieux réalisés sur Amiga! Qu'on se le dise! Non mais! Un "muuussst" mon bon monsieur! Et c'est pour bientot! Alors? Lisez JoYstiCk Hebdo!

MICRODEAL sur AMIGA



VIEWS

THE TWILIGHT ZONE



You are standing at the base of the stairway facing your living room. The room is carpeted and looks very cozy. In the center of the eastern wall is a long comfy couch. Along either side are end tables. Sitting on the end table are brass lamps. In front of the couch is a coffee table. The only other furniture you notice is a reclining chair perched upright in one corner.

Voici une des premières productions de l'américain First Row sur Amiga. Souvenez-vous de cette série télévisée fantastique en noir et blanc diffusée en France sous le nom de la quatrième dimension. Véritable bouillon de culture, cette série a révélé à l'écran des grands noms tels que Charles Bronson, Telly Savalas etc... Retrouvez bientot sur votre moniteur 1084, l'atmosphère surréalisite et envoutante de ce fabuleux feuilleton. Enfin, c'est ce que nous promettait First Row en acquérant auprès de CBS, la licence d'exploitation. Dès les premiers écrans, une grande déception nous envahit. Les graphismes sont colorés, simples, baclés. La musique quant a elle fait plutot penser à celle générée par un Apple II. C'est très grave. Ce jeu d'aventure démarre sur une vue de votre chambre agrémentée d'un texte très complet puisque l'on comprend mal la subtilité du graphiste. En testant l'analyseur de syntaxe, on découvre rapidement ses limites, exemple: Tapons Wake Up (Pour sortir du lit) et le soft nous répond «You cannot go in that direction». Navrant. En bref, même en cherchant bien, nous avons rien trouvé de bon dans ce logiciel plein de promesses. C'était la dernière production First Row, on l'oubliera vite. C'est dommage. Les nostaliques de «The Twilight Zone» peuvent se recoucher. Bonne nuit.

FIRST ROW sur AMIGA

KULT

"TEMPLE OF THE FLYING SAUCER"



Les stars du pixel, les shootés de la micro reviennent en force dans un délire aventuresque aigu. Le scénario est dans la veine des Captain BLOOD et PURPLE SATURN DAY, riche, complexe, génial et totalement absurde (l'humour toujours!). Pour ne pas gâcher le plaisir je dirais juste qu'il faut remplir cinq épreuves avant de partir à la recherche de votre compagne Tuner choisie par le dieu ZORCQ pour être bai..., pardon, ensemencée de force! Etre cocu par un dieu, pas banal comme histoire! Les graphismes sont l'évolution logique des précedents softs d'ERE, plus colorés, encore plus riches mais toujours dans ces tons pastels propre à EXXOS. Les écrans sont bourrés de petites animations rendant le jeu hyper-vivant (pendant les combats, par exemple) et des effets spéciaux sont omniprésents (pouvoirs surnaturels). Tout est géré à la souris, ce sera le plus fabuleux et le plus ergonomique des jeux d'aventures du moment. Ata ata Ho glou glou beaucoup (hé, hé)! HIPS!!!



EXXOS sur ST

ALPINE GAMES

Patinage de vitesse (c'est tout ce que j'ai trouvé pour traduire «speed skating»...), saut à ski, bobsleigh, biathlon, on doit pouvoir faire pas mal de choses à en croire la page de présentation, mais ni la souris ni le joystick ni le clavier ne répondent... Serait-ce une démo et rien d'autre? Enfin, ça n'est pas très frustrant: le jeu ne me paraît pas génial (et dans le genre original on fait mieux; combien de fois avons-nous déjà eu droit à des adaptations de sports olympiques?!), les graphismes sont très moyens, l'animation et le son minimalistes... Ces jeux d'hiver me laissent froid!



ATLANTIS sur ST

HYPERDROME

Dans le sillage des grands éditeurs , Microwish positionne allègrement son dernier né au niveau des shoot'em up les mieux réalisés. Vous l'avez compris, Hyperdrome est ENCORE un shoot'em up classique mais qui bénéficie d'une qualité exemplaire. Le soft est quasiment à mi-chemin entre Menace et Denaris (Hum!). Sprites superbement dessinées et scrolling horizontal plein écran agrémente cet univers spatio-temporel biologique. En tirant sur des blocs de granit vous liberez des magasins de munitions-lasers. Le jingle lors des changements de tableaux est très reussi mais on regrettera l'absence de séquence musicale pendant les combats. Le soft bien qu'il soit dépourvu d'originalité possède une qualité qui méritait d'être soulignée. Microwish nous confirme qu'il est capable de rivaliser avec les productions Psygnosis et nous attendons avec impatience la prochaine génération. C'était Hyperdrome, bientot sur vos écrans.



MICROWISH sur AMIGA

INFOS
PAS GENEES

COMMODORE

Pour l' AMIGA et ceux qui s'y intéressent, sachez que le match AMIGA- reste du monde n'évolue pas vraiment très vite, mais semble aller vers nos désirs les plus fous. La carte accélératrice A2630 contenant un 68030 sera disponible dans quelques semaines, (Au fait, une semaine, ça fait 30, 15, ou 7 jours?). Mais il n'y en aura pas pour tout le monde. Mais dans le même temps, SUN baisse ses prix, voir plus loin. Pour les amoureux de la vidéo, vous allez bientôt pouvoir mettre des sous titres et fabriquer des génériques pour vos films perso, entièrement tournés à la maison avec vos acteurs et actrices préférés. Comment? Mais en utilisant la future offre vidéo de Commodore qui comprendra, ouvrez bien les yeux: 1 Digitaliseur DIGIVIEW, toutes résolutions, HAM compris! 1 Genlock, mélangeur d'image, 1 codeur qui vous permettra d'enregistrer sur magnétoscope et 1 filtre pas à café, mais RVB pour l'entrée du DIGIVIEW. et le tout pour 5000F H.T. soit 5980 Francs. J'y crois pas!

CITIZEN

Zavez pas l'heure? Mer mer merci! Scest nouvô, ssa vient de sortir, les japs attaquent la côte normande, et viennent de prendre la société NORMEREL dans leur collimateur. Banzaï! En effet, plusieurs machines 286 et 386 du constructeur français méconnu du grand public, seront distribuées par la société nipponne. C'est nouveau, c'est balaise, alors bravo!

BORLAND

La société de PHILIPPE KAHN, vient d'ouvrir une succursale au JAPON. Le turbo C y est le compilateur le plus vendu et un effort géant va être accompli dans le sens où tous les turbo langages seront distribués sur place et vont y faire un malheur. Vous voulez l'adresse? C'est à TOKYO! Je vous donne le téléphone: 03 486 1400.

SUN

Le champion de la station graphique reprend la tête et nous sort pas moins de 11 modèles pour dessiner des miquets à des prix de plus en plus bas. Enfin, pas trop hauts pour nos petites bourses, mais surtout dans une fourchette qui tend à se rapprocher de ce que veut faire Commodore.

INFOGRAMES

A Joystick Hebdo, de larges sillons se sont creusés sur nos visages pour laisser passer les torrents de larmes déclenchés par l'annonce du départ pour l'Italie de l' attachée de presse vers qui allaient toutes nos préférences. Sabine, la blonde s'éloigne, emportant nos coeurs avec elle, en nous laissant fragiles, perdus et avides de connaître sa remplaçante... Qui c'est qu' a dit MIAM, MIAM dans la rédac? Mets ta serviette, tu baves!

ELECTRONIC ARTS

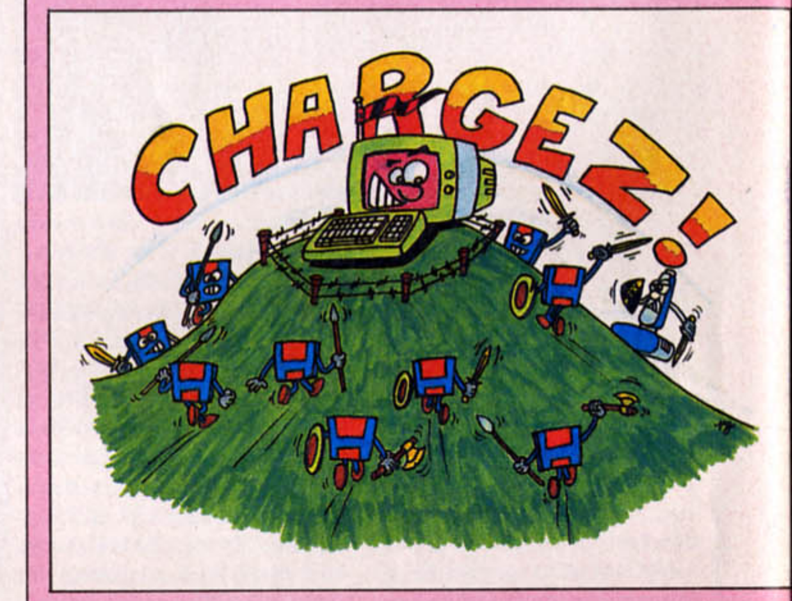
Bientôt arrivent des surprises pas chères que l'on appellera



SOFTWARE CLASSICS, et qui vous proposeront d'anciens jeux très bôs, pour différents standards, à des prix presqu'acceptables pour des rediffusions.

SORBONNE INFORMATIQUE

A NICE, chez nos copains de Sorbonne Informatique qui nous ont bien soutenu à Cannes, en nous prêtant des machines, (je vous refile l'adresse: 22 rue Massena, 06000 NICE), et bien, il y aura le samedi 29 avril, toute l'après midi, une dédicace de SKWEEK sur vos disquettes. Quoi, ils vont faire couic à nos disquettes? Mais non, banane, (le fruit-repas, en vogue à Joystick Hebdo, en ce moment), banane donc, Skweek bavera sur vos disquettes et les changera de couleur, à votre gré. Nous espèrons que le graphiste du jeu s'est retiré le régime qu' il a dans la tronche, car ça le rend difficilement supportable **en** société, vu qu' il n'arrête pas de balancer des peaux de banane sur tout ce qui l'entoure. Enfin, nous à JOYSTICK Hebdo, SKWEEK, on aime, car c'est le seul jeu vendu avec un ticket pour avoir des bananes.



La rubrique de JOYSTICK Hebdo qui vous permet de connaître avec précision la liste des softs que votre revendeur préféré reçoit

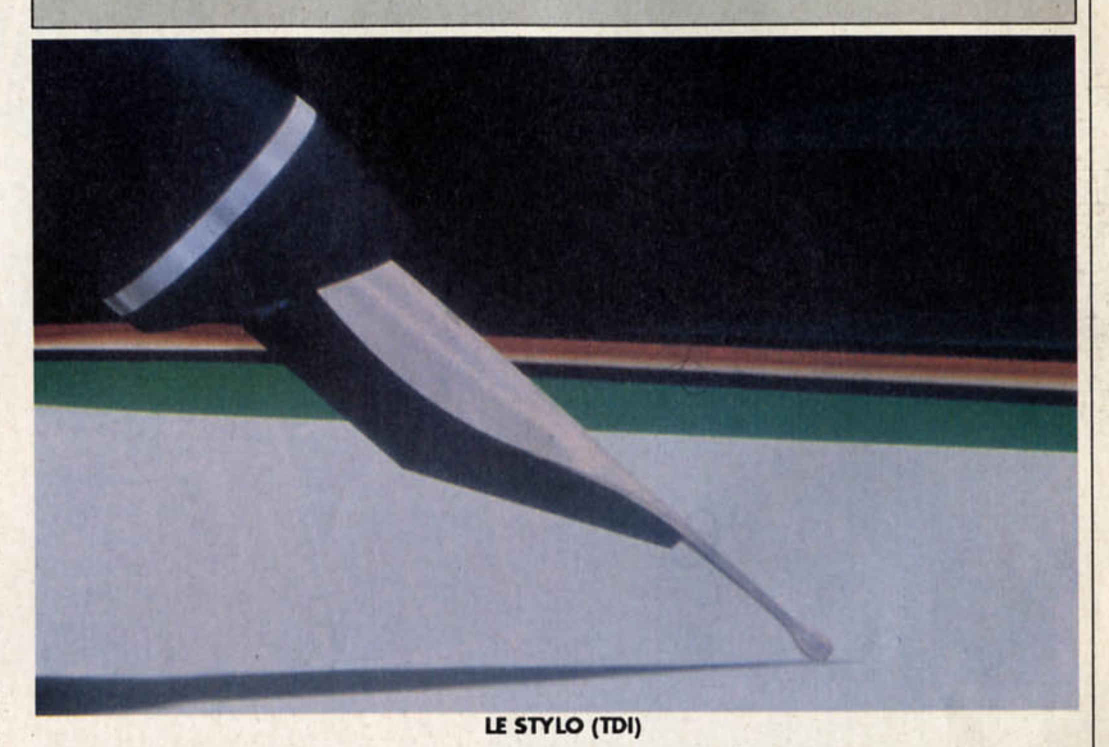
AIRBALL (MICRODEAL)	AMIGA
BALANCE OF POWER 1990 (MINDSCAPE)	ST
BIG FOOT (CODE MASTERS)	CPC K7
BMX II (CODE MASTERS)	CPC K7
BMX FREESTYLE (CODE MASTERS)	CPC K7
CHICAGO 30'S (US GOLD)	ST
FAST FOOD (CODE MASTERS)	CPC K7
FRIGHTNIGHT (MICRODEAL)	AMIGA
HEAT SQUAD (CODE MASTERS)	CPC K7
KRYPTON EGG (HIT SOFT)	ST
LAST DUEL (CAPCOM)	PC
NINJA MASSACRE (CODE MASTERS)	CPC K7
PROGENE 3 (ESAT/API)	PC
RUGBY SIMULATOR (CODE MASTERS)	CPC K7
STEVE DAVIS SNOOKER (CDS)	AMIGA
STREET GANG FOOTBALL (CODE MASTERS)	CPC K7
TANK ATTACK (CDS)	AMIGA/C64/CPC/SPECTR/ST
THE DEEP (US GOLD)	PC
TURBO V8 (CODE MASTERS)	CPC K7


VINDICATORS
Vindicators est une fidèle adaptation du célèbre jeu d'arcade de café. Nous sommes en l'an 2525... Une armée de stations spatiales non identifiées et ayant des intentions hostiles arrive sur la terre. Le seul moyen de détruire les forces envahissantes est de s'infiltrer parmi l'ennemi avec des tanks de bataille SR-88, surtout connus sous le nom de Vindicators. Pour un ou deux joueurs.
De magnifiques graphismes, beaucoup d'action et un défi incroyable. Outre le fait d'éviter et de détruire les tanks ennemis et les obstacles, vous devrez constamment remplir votre réserve de fuel avec des jerricans à travers les différents niveaux, vous aurez la possibilité d'accroître votre vitesse ou votre portée de tir ainsi que la puissance de tir ou le rayon d'action. Mais ce n'est pas tout, après avoir détruit toutes les stations, vous devrez affronter le terrible empereur de l'empire étranger. Gagnez, et le monde entier fêtera votre victoire. Perdez, et dites au revoir à tout le monde...
VINDICATORS
TENGEN
"Un Nouveau Nom dans l'adaptation de jeux de café !"
DoMARK
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente sur : Spectrum, C 64, Amstrad, Atari ST et Amiga.
Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE STYLO

Salut, bande de nases! Complètement éclatés par le SICOB, vous croyez avoir tout vu, tout compris! Mais non! Le mieux est encore à venir! Les stations graphiques se réveillent! SUN vient de présenter une nouvelle gamme de machines au moment même où APOLLO se fait acheter par HEWLETT-PACKARD. HP, c' est bien sûr la société qui fabrique des calculettes, entr' autres. En France aussi, on rachète. La production de SOGITEC par TDI. SOGITEC, c'est le nom que l'on voyait à la télé sur les toutes premières images de synthèse. TDI donc attaque la grande avenue des parcours flamboyants, avec son logiciel EXPLORE 2.0, qui permet de créer des images de synthèse animée 3D. Au menu de ce logiciel: deux modeleurs intègrés, multifenètrage, choix de textures, gestion de mouvements articulés, récupèration de fichiers de bases de données d'autres systèmes de CAO. Ce que vous avez bien évidemment en série sur les machines de vos rèves! La mise en application de ce logiciel a été délicatement exprimée par le court mètrage plusieurs fois primé de Daniel BORENSTEIN et que vous avez probablement vu sur vos écrans préfèrés: Le STYLO. Superbe scénario où un stylo soudain s'éveille et accomplit seul, le miracle d'être autonome et d'exprimer sa passion pour FRED ASTAIRE, à qui il dédicace sa chorégraphie toute en claquettes. Le plus intéressant de ce film est bien sûr ce qui se passe derrière l'écran, au niveau de la palette graphique, là où l'artiste doit faire une place au technicien pour manipuler un ensemble d'informations qui n'ont apparemment pas de rapport direct à l'objet pour lequel on se défonce. Car le sujet, avant d'être un corps coloré et lumineux, est un ensemble de points reliés par des traits, en structure fil de fer. A cette forme, viennent se greffer toutes les informations nécessaires à ses mouvements, tout cela étant stocké dans une base de données. Cette structure, comportant beaucoup moins d'informations que la future image finale, permet des calculs plus rapides donc de faire exécuter des séquences de mouvements à la machine, afin de voir ce qui se passe dans la famille filaire. Ca prend quand même le temps d'aller se chercher un café à la machine qui est au fond du couloir sous la verrière, de dire bonjour à la jolie blonde des RP, de foncer embrasser la nouvelle standardiste, on n'est pas des machines, quoi! et de revenir calme et confiant devant son écran pour attaquer les corrections d'animation.



LE STYLO (TDI)

LE STYLO (TDI)

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET,
RIKIKI GOOMIE
CHRISTOPHE QUÉANT
BRUNO BELLAMY
BEAU TGV

MORE DE RIRE !

Vous aimez rire, vous aimez les histoires qui sont trop, vous aimez ce qui est dégueu, cochon, vous allez être servis! MORE DE RIRE est votre rubrique! Celle dans laquelle vous allez vous éclater de rire en pataugeant dans ces histoires pleines de gerbe, d'odeurs nauséabondes, d'amours monstrueux. Cette rubrique est la vôtre, envoyez-nous vos histoires et vos dessins, et, en plus, chaque semaine un éditeur offre un soft au meilleur. Formidable, non!!! Cette semaine c'est LORICIELS avec BUMPY. Alors, vite, vite, qui a la meilleure histoire?



Ca se passe dans une fête foraine. Trois mecs se font des tours de manège, tranquilles. Ils ont faim! Coup de pot, une cabane à frites leur tend son comptoir dégoulinant de graisse. Affamés, ils s'approchent et découvrent la vendeuse qui est derrière. C'est une femme énorme, pleine de gras partout, sale, aux cheveux pendants et dégueus. Son tablier est couvert de taches multicolores, plutôt dans les verts et marrons, crade que c'est pas possible. «Qu'est ce qu'ils veulent les jeunes?». Les trois mecs se regardent, inquiets. «Deux hamburgers et un hot dog!». La mémère soulève un papier gras sous lequel se trouve de la viande hachée, en prend une poignée, la roule en boule et SCHLAC! se la colle sous le bras gauche qu'elle rabat violemment dessus. Rebelote avec une autre boule de viande qu'elle se colle sous l'autre aisselle. RESCHLAC! «Et voilà pour les deux hamburgers!» Le troisième mec à ce moment là, au bord de la gerbe, «Madame, s'il vous plaît, sans sauce, le hot dog!»

YAARG!

❑

Sur les Champs Elysées, un clodo entre dans une superbe boutique de chaussures, s'assied sur un fauteuil et attend son tour. Une vendeuse, jeune, mignonne, s'approche de lui. «Bonjour monsieur, que désirez vous?» Le clodo: «Oouairgh, eurrgh, des pompes comme ça!». La jeune fille s'approche, constate qu'une odeur pestilentielle vient d'envahir la boutique. «Quelle pointure?». «43, fillette! Ouairgh, eurrgh!». La jeune fille, sur le point de vomir, passe en réserve et demande à sa copine de la remplacer. «Je ne pourrais pas tenir, c'est affreux, il sent tellement mauvais, que je vais m'évanouir!». «Mais t'es nulle toi! donnes moi ça, je vais le faire!» lui dit l'autre fille. Dans la boutique, l'odeur se répand de plus en plus et certains clients commencent à se casser sous l'oeil inquiet du patron de magasin. La deuxième vendeuse s'approche du clodo, qui retire ce qui lui sert de pompes, et là, c'est tellement fort que la jeune fille tombe à genoux, blanche, narines pincées. Au prix d'un effort surhumain, au bord de la syncope par overdose de puanteur, elle sourit, se redresse, et va voir le patron qu'elle supplie de faire quelquechose. Celui ci s'approche du clodo et lui tendant les chaussures: «Monsieur, la direction est heureuse de vous offrir cette magnifique paire de chaussures!» En même temps, le patron lui indique la porte, l'ouvre et essaie de le pousser délicatement dehors. Le clodo prend les godasses, semble se concentrer et soudain, lâche un pet énorme, horrible, dont l'odeur renverse la moitié des clients. Le clodo se tourne vers le patron en souriant et lui demande: «Et avec ça, je pourrais pas avoir une petite boite de cirage?»

❑

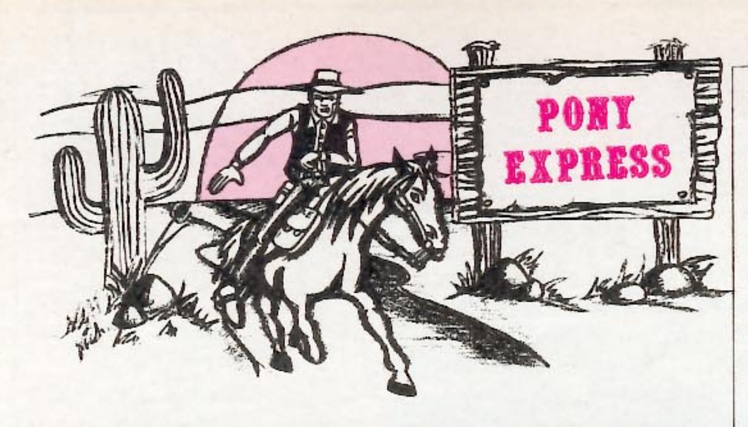
Ca se passe dans une fête foraine. Un mec, complètement bourré, s'approche du stand de tir, et demande une arme. Il s'affale sur le comptoir, épaule en hocquetant et tire. Les cinq balles! Le forain, médusé, regardant le carton, découvre que le mec les a toutes mises dans le mille. «Monsieur, bravo, vous avez gagné le gros lot!» Et il lui tend une tortue, que notre pochtron enfourne rapidos dans sa poche de veste. «Ca s'arrose!» Et le voilà parti pour d'autres rivages... Une heure plus tard, il revient au stand de tir, encore plus bourré qu'avant. «Heeurgh, une carabine, ouairrgh!». «Le con, il va me gerber tout ça sur mon comptoir!» pense le forain.» L'autre épaule et vlan, balance les cinq balles dans le mille! «Ben ça alors! Vous avez encore gagné le gros lot!». Il lui tend alors une poupée rose. L'autre contemple ça d'un oeil glauque et dit au forain: «J'en veux pas, files moi un sandwich comme tout à l'heure!»

❑

DEVINETTE

Pourquoi les castors ont ils la queue plate?

Parce qu'ils se font sucer par les canards!



Depuis longtemps, vous nous réclamez à cor, à cri et en voiture, une rubrique courrier! Eh bien, la voilà! Mais oui, à partir d'aujourd'hui nous allons, chaque semaine, dialoguer en direct. GENIAL!!! Vous recherchez l'âge du professeur Tournesol, des conseils pour l'achat d'un matériel, la photo dédicacée du Yeti, comment entrer des pokes dans vos jeux préférés, ou, plus simplement continuer à nous faire part de vos critiques, suggestions et recettes de cuisine,

Stef

une seule adresse :

JOYSTICK Hebdo - PONY EXPRESS - 177, rue Saint-Honoré - 75001 PARIS

Cher Joystick

J'ai un ATARI 520ST. Je voudrais savoir ce qu'est un Reset? Je suis un débutant quel livre me conseilles-tu? D'autre part ton journal est super, mais l'ennui c'est que j'ai manqué quelques numéros et ça fait 1 mois 1/2 que je les ai commandé à mon libraire et il n'a toujours rien reçu. Peut-être que ces numéros ne sont plus disponibles? J'espère que tu vas me répondre.

Eric

Salut Eric. Ben heu... un Reset, sur ton Atari, c'est le petit bouton poussoir que se trouve derrière sur la gauche du ST. Ca sert à réinitialiser le système à chaud. Un bon Reset devrait effacer toutes la mémoire RAM, contrairement à notre petit bouton. D'accord, il est bien gentil, mais pour les Virus, c'est la galère, car ils ne disparaissent pas nécessairement! Alors méfiance, méfiance et préférez plutôt le bouton On/Off de votre Tramiel's box.

Tu cherches des livres pour ton ST adoré? Je ne pourrais que te conseiller de regarder la superbe collection de chez Micro-Aplication chez ton revendeur habituel, il y en a pour tous les goûts, du débutant au confirmé.

Le meilleur moyen d'avoir les anciens numéros de J-H est de nous les commander directement. Un petit coupon, y est prévu a cet effet.

Bonjour!

Une petite question : Pour quand la multiface AMIGA?

Olivier ROSELLO

La multiface Amiga arrive! C'est normalement pour le mois de Mai ou Juin.

Salut Joystick

Je suis possesseur depuis peu d'un Atari 1040 ST. Une question me vient alors à l'esprit. Je voudrais savoir ce qu'est un éditeur de secteur (est-ce un appareil, un logiciel) car lorsque je demande à l'ordinateur certains fichiers, il me répond «fichiers protégé» et dans vos trucs on en a besoin. J'aimerais connaître tout sur l'éditeur de secteur. Merci d'avance

Philippe BOURGAMONT.

Un éditeur de secteurs est un logiciel, vous savez évidemment tous qu'une disquette est composée de plusieurs pistes (plages sur un disque laser), dans ces pistes, il y a des parcelles, ce sont les secteurs qui contiennent une suite d'octets, un peu comme dans un livre où les pages seraient les pistes et les paragraphes seraient les secteurs. L'éditeur de secteurs est capable de visualiser le contenu des pistes, des secteurs et de rechercher une suite d'octets, comme quand Maître Cappelovici recherche un mot dans son dico. L'avantage, c'est que ce genre de soft est aussi capable de modifier le contenu de ces octets! A vous la joie de modifier le High-Score que votre grand frère a fait la nuit dernière sur votre jeux préféré.

Mon journal préféré,

Etant fidèle lecteur abonné à votre revue, j'ai un Grooos problème. J'envisage l'achat d'un Atari 520 ST mais je possède un moniteur Exelvision (exeltel, exl 100) couleur dit haute résolution dans la doc. Il possède la prise péritel, est-ce que ça n'abîmera pas les splendides capacités graphiques de l'Atari. Je vous en supplie, aidez-moi!!! Merci d'avance

Julien Spagnou.

Salut Julien, tu veux connecter ton Atari sur un moniteur Exelvision? C'est blessipô, avec la prise péritel, mais tu n'auras que la basse et moyenne résolution, la haute résolution étant rafraîchie à près de 70 périodes, il n'y que certains moniteurs comme les multisyncros qui peuvent avoir accès à ces trois modes, mais ils coûtent cher, environs 6000 Francs. Pour ceux qui veulent brancher leur moniteur Amstrad CPC, c'est possible: une interface commercialisée est prévue à cet effet.

Cher Joystick hebdo

Je suis programmeur et j'ai lu quelques routines en 68000, tels que scrolling, dégradés...etc. Les considérez-vous comme des programmes pouvant figurez dans votre revue?

Olivier REFALO

Evidemment Olivier, tu peux nous envoyer des routines de folies, ainsi que tous les autres: pour ceux que ne s'en seraient pas rendus compte, le KO de la semaine sert à ça. Si le programme est en assembleur, il faut nous fournir le programme directement exécutable et le listing source sur votre disquette ou cassette. Tous les standards sont les bienvenus, du moment que le programme est INEDIT et c'est tout aussi vrai pour toutes les bidouilles, listings et pokes pour la rubrique Jeux-Crack sans repomper ou recopier.

KO SUR ST



Les virus sur ST vont avoir la colique car GILLUS le roi du patch vient d'inventer le virus qui file le virus aux virus qui virussent nos systèmes. Tout le monde sait que les virus se reproduisent super bien, et c'est cette caractèristique que GILLUS, l'empereur du poke, utilise à fond. Donc les virus font des virus, qui se choppent des virus qui eux même ont des virus. Ce qui fait que les virus à virus quand ils rencontrent des virus pas à virus, leur filent des virus et les transforment donc en virus pas à virus qui ont des virus à virus. Hé, GILLUS, tu peux pas m'envoyer un anti virus à virus pour virer le virus pas à virus que j'ai dans le clavirus, STP? Merci bcp!

Vous n'êtes pas sans savoir que, actuellement, rode autour de nos disquettes des virus plus démoniaques les uns que les autres ! Nous avons à notre disposition, une panoplie énorme de «Virus-Killer». Si on ne veut pas être embêté par un virus, il faut trés souvent charger le Virus-Killer et vérifier toutes les disquettes. Or, manque de temps ou oubli, et hop, voila toutes vos disquettes contaminées.
Vaccin Antivirus est un programme extraordinaire, il vaccine toutes vos disquettes en se propageant de la même manière qu'un virus. Donc, si vous bootez sur une disquette vaccinée le message «GILLUS-VACCIN» apparaît tant que vous n'appuyez pas sur une touche. Après cela, vous revenez au bureau et toutes les disquettes que vous lirez seront automatiquement vaccinées. Bref! Vaccin-Gillus chez vous, les virus chez les autres!

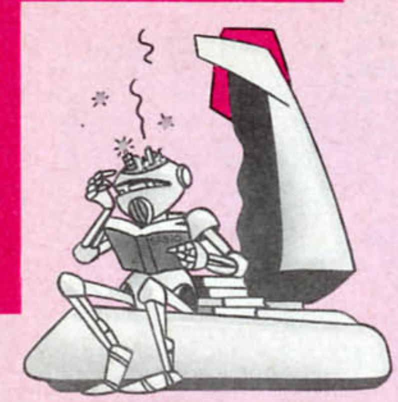
Mode d'emploi:
Tapez le listing qui est en GFA (2 ou 3). Lancez le, il générera un programme s'appelant ANTIBIO2.PRG. Double cliquez sur ANTIBIO.PRG, le programme revient immédiatement au bureau, à partir de là, toute disquette lue sera vaccinée. Dés lors, ANTIBIO2.PRG ne vous servira plus à rien, car rien que le fait d'allumer votre ATARI avec une disquette vaccinée dans le drive réanimera le vaccin.

VACCINUS ANTI VIRUS

by GILLUS


```
Pr$=Space$(532)
Add=Varptr(Pr$)
Ctrl=Ø
For T=Add To (Add+53Ø) Step 2
  Read A
  Add Ctrl,A
  Dpoke T,A
Next T
If Ctrl<>38251Ø5
  Print « ERREUR DANS LES DATAS !»
  Print « SNIFFfff DOMMAGE !!!!»
  Print «    GAME-OVER»
  End
Endif
Bsave «a:\antibio2.prg»,Add,532
End
"
"
"
"
Data 246Ø2,Ø,498,Ø,Ø,Ø
Data Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
Data 17Ø63,16188,32,2ØØ33,23695,9152,Ø,494
Data 12Ø92,Ø,476,9788,Ø,224,174ØØ,32Ø
Data 17914,65524,9234,46225,26424,8252,126Ø9,22822
Data 17Ø25,4524Ø,1Ø62,24576,6,876Ø,1Ø66,1689Ø
Data 4Ø,8321,9276,Ø,4Ø6,8642,1Ø66,864Ø
Data 1Ø62,13Ø18,2Ø939,65532,87ØØ,Ø,Ø,778
Data 24934,24832,286,2ØØ85,Ø,Ø,8824,1Ø7Ø
Data 37884,Ø,32768,37884,Ø,512,8713,8956
Data 4626,13398,8897,18426,64,18938,88,13Ø19
Data 47Ø52,28154,18426,65442,89Ø7,9793,1696Ø,13372
Data 254,53339,2Ø938,65532,13372,22136,37952,13954
Data 87ØØ,Ø,Ø,1Ø62,8826,65454,46Ø76,Ø
Data Ø,26114,2Ø182,2Ø177,87ØØ,126Ø9,22822,1Ø62
Data 8248,1138,16888,77Ø,832Ø,16888,526,8648
Data 1138,2ØØ85,12335,4,3136,2,27648,226
Data 18663,32766,15872,12Ø92,Ø,1,12Ø92,1
Data Ø,16135,17Ø63,19448,1222,1Ø837,11341,12Ø45
Data 16188,8,2ØØ46,5734Ø,Ø,2Ø,19ØØ8,27392
Data 172,15Ø36,246Ø4,56316,Ø,3Ø,18938,65256
Data 18426,168,15Ø68,47563,28154,1Ø83Ø,1286Ø,254
Data 12348,466Ø,36957,2Ø937,65532,14976,12Ø92,Ø
Data 1,12Ø92,1,Ø,16135,17Ø63,12Ø46,16188
Data 9,2ØØ46,5734Ø,Ø,2Ø,19ØØ8,2467Ø,6981
Data 7ØØ1,113Ø9,22Ø81,17219,18766,11591,18764,19541
Data 21248,17914,65514,12Ø42,14396,9,16963,54874
Data 2Ø94Ø,65532,3139,23429,26324,16188,9,2ØØ33
Data 23695,38346,13258,255,33344,12348,1,2Ø936
Data 65534,21Ø66,46332,1911,26346,16188,255,16188
Data 6,2ØØ33,22671,19Ø72,26584,2ØØ85,19679,32766
Data 2Ø217,252,3558,Ø,Ø,Ø,12Ø9Ø,16
Data 16188,32,2ØØ33,23695,17Ø63,2ØØ33,22671,Ø
Data Ø,Ø,12,1536
```

Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à :
GILLUS



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK SNAKE

LE RETOUR D'UN CLASSIQUE

J'APPRENDS

VOUS ETES TOUS LA LES AVENTURIERS DE LA PROGRAMMATION?? VOUS NOUS DEMANDEZ DEPUIS UN MOMENT UN GRAND JEU SUR AMSTRAD CPC, AUJOURD'HUI JE VAIS VOUS GATER AVEC UN CLASSIQUE: JOYSTICK-SNAKE LE SERPENT. LES PROGRAMMES QUE NOUS ETUDIONS ENSEMBLE DEPUIS MAINTENANT SIX MOIS RESTAIENT VOLONTAIREMENT ASSEZ COURTS, JOYSTICK-SNAKE REPRESENTE UN VOLUME NOUVEAU, ET DE PLUS, CONTIENT UNE PARTIE BASIC ASSORTIE D'UNE QUANTITE NON NEGLIGEABLE D'ASSEMBLEUR, DE QUOI SATISFAIRE TOUS LES GOUTS. ENFIN, AVEC JOYSTICK-SNAKE TU VAS JOUER PENDANT DES HEURES SANS T'ENNUYER, CA JE TE LE GARANTIS

Tu te souviens peut-être des jeux de serpents, le programme que je te propose en reprend tous les ingrédients tout en y ajoutant quelques données nouvelles et, on regarde tout de suite le scénar.

UN JEU ILLIMITE ET ALEATOIRE

Un serpent vorace, qui grandit à chaque oeuf mangé sans se mordre la queue, et évolue dans un nombre illimité de labyrinthes. Tout y est aléatoire, le nombre d'oeufs à manger, le tracé et la forme des couloirs, la position et le sens de départ du serpent, mais aussi le dessin de fond et les couleurs de chaque tableau. Afin de permettre à tout le monde de pouvoir jouer tu disposes de cinq niveaux de vitesse dans le déplacement du serpent.

Pour un tableau tracé comme on vient de le voir de façon aléatoire, tous les oeufs doivent disparaitre dans les limites du temps qui est lui-même calculé suivant le niveau choisi et le nombre total d'oeufs. Tu peux y jouer pendant des heures, je n'exagère pas, en finissant chaque tableau dans les temps et sans jamais amener la tête du serpent sur le corps. Une erreur te coute une vie, tu en disposes de quatre en début de partie.

Deux formes de bonus améliorent tes scores. Le bonus d'un tableau intervient si tu termines bien avant le temps limite. Le second bonus se déclanche lorsque ton score atteint 5Ø.ØØØ multiplié par le numéro de niveau choisi, et là les vies perdues sont récupérées. Le score se met à jour à chaque oeuf détruit, la valeur croit avec le nombre de tableaux réalisés.

Un jeu qui se pratique au joystick avec une touche pause, un retour possible au choix de départ. Tout cela avec des sons style flipper qui varient suivant la direction en cours.

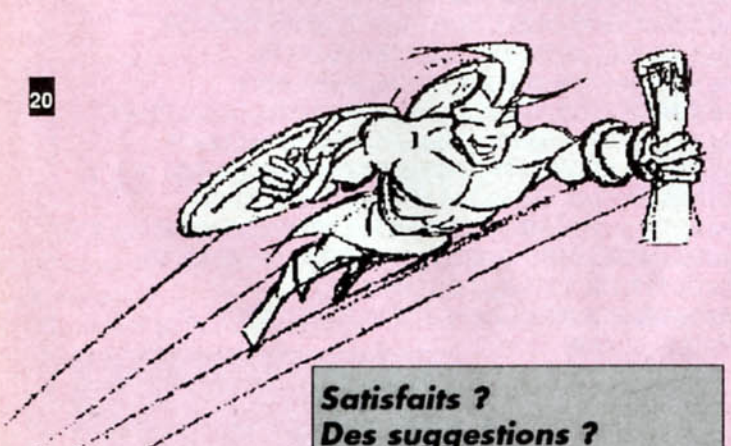
Un programme très complet qui contient un grand nombre d'instructions et il te faut patienter un peu avant de pouvoir jouer. Les explications habituelles seront limitées pour ne pas trop alourdir les listings.

La première séquence représente quelques lignes de Basic et affiche le titre sans recherche particulière, une page que tu pourrais améliorer suivant tes idées en y ajoutant une image graphique.

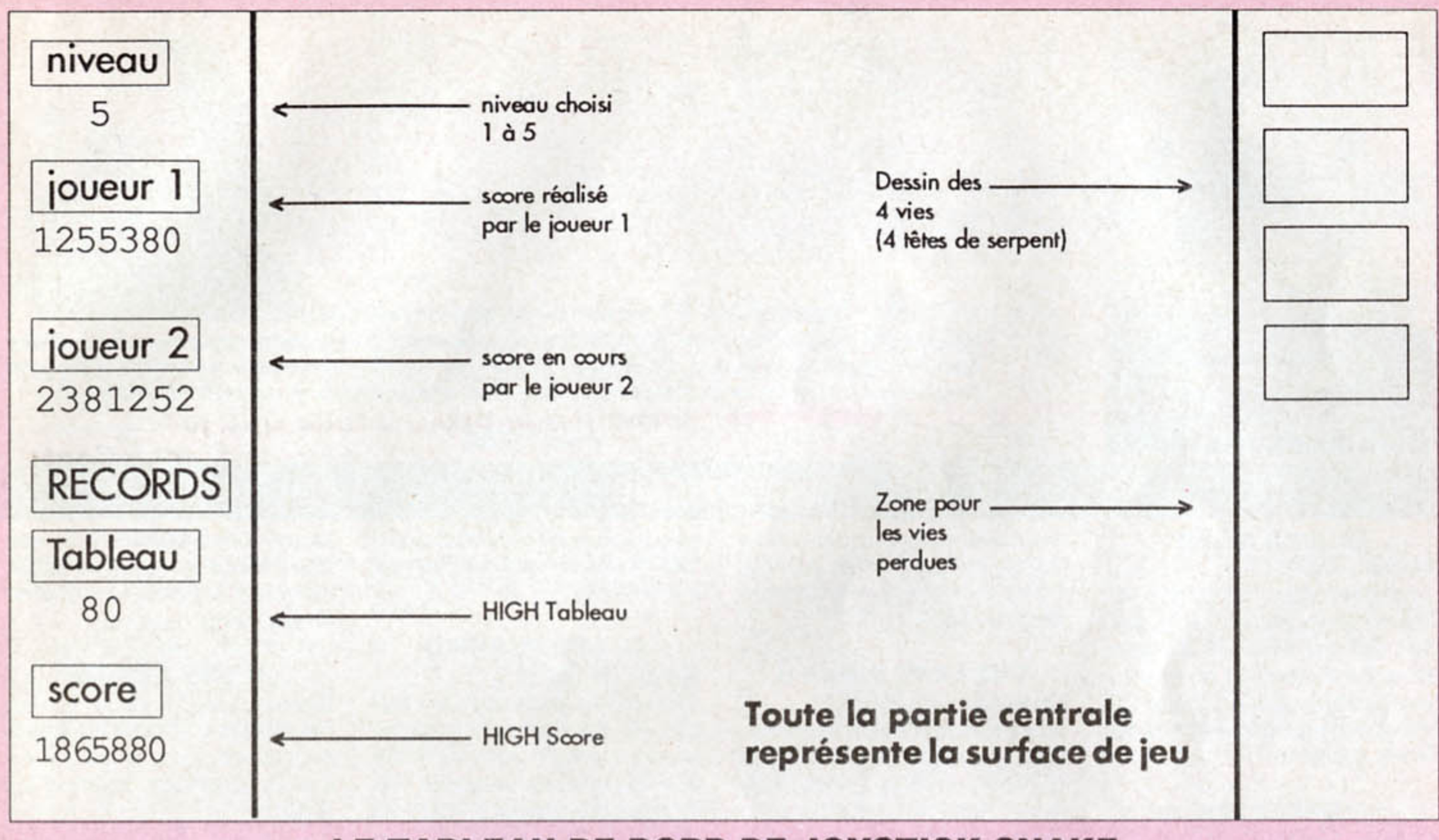
```
1Ø REM COPYRIGHT 1989 Franck GREGER/JOYSTICK Hebdo
2Ø SYMBOL AFTER 32:MEMORY 24999:CALL &BBØØ
3Ø MODE 1:INK Ø,11:INK 1,Ø:INK 2,26:INK 3,24,6:
  PAPER Ø:CLS
4Ø LOCATE 7,15:PEN 3:
  PRINT»J O Y S T I C K - S N A K E»
5Ø RUN»SNAKE1
```

Une séquence toute simple qui affiche le titre avec changement des couleurs pendant le chargement de la suite du programme et que tu sauvegardes sous le nom de «JOYSNAKE».

Maintenant la séquence SNAKE1 va contenir l'ensemble des instructions Basic. Aujourd'hui une première petite partie dans laquelle je te donne quelques commentaires en italique.



Satisfaits ? Des suggestions ?
Ecrivez à François Le Griguer



LE TABLEAU DE BORD DE JOYSTICK-SNAKE

```
9ØØ REM COPYRIGHT 1989 Franck GREGER/JOYSTICK Hebdo
91Ø DATA 4,5,4,4,4,5,4,5,5,4,4,4,4,4,5
92Ø DATA 4,4,5,4,4,5,4,4,5,5,4,4,5,4,5
93Ø DATA 5,6,7,5,6,6,5,6,7,7,5,6,5,5,7
94Ø DATA 6,5,7,5,6,4,6,7,5,6,6,7,5,6,4
95Ø DATA 11,15,6,1,15,14,5,11,2Ø,16,6,9
96Ø DATA 3,11,11,15,7,18,17,6,14,8,15,2,8,11,16
97Ø DATA 18,6,2,11,3,6,14,15,11,14,7,16,1,5,2Ø
98Ø DATA 7,19,8,2,7,11,14,6,8,19,6,17,15,2,11,5,2,9
```

Toutes les lignes de DATA contiennent une suite de valeurs qui permettent de définir différentes valeurs à chaque changement de tableau pour le nombre de couloirs, les couleurs et le dessin du fond.

```
99Ø MEMORY 24999:DIM recp(5):DIM rect(5):nt=1:CALL &BBØØ
1ØØØ POKE 4ØØØØ,&11:POKE 4ØØØ1,&2Ø:POKE 4ØØØ2,Ø
1Ø1Ø POKE 4ØØØ3,&21:POKE 4ØØØ4,&98:POKE 4ØØØ5,&8C
1Ø2Ø POKE 4ØØØ6,&9A:POKE 4ØØØ7,&CD:POKE 4ØØØ8,&AB
1Ø3Ø POKE 4ØØØ9,&BB:POKE 4ØØ1Ø,&C9:CALL 4ØØØØ
1Ø4Ø ikf=2:cod=15:ikp=2Ø:INK 1,ikf:INK 2,ikp
1Ø5Ø f1=1:p1=-1:MODE 1:INK Ø,Ø:INK 3,24:PAPER Ø
1Ø6Ø BORDER Ø:CLS:PEN 3:ENV 1,15,1Ø,12:ENT 1,9,1Ø,2
1Ø7Ø POKE 4ØØ43,cod:sc=Ø
1Ø8Ø WINDOW #2,1,9,1,25:WINDOW #3,36,4Ø,1,25
1Ø9Ø WINDOW #Ø,1Ø,36,1,25:PAPER #2,2
11ØØ CLS #2:WINDOW #2,1,9,2,25
111Ø PEN #2,1:LOCATE #2,2,1:PRINT #2,»NIVEAU»;
112Ø LOCATE #2,2,6:PRINT #2,»JOUEUR1";
113Ø LOCATE #2,2,1Ø:PRINT #2,»JOUEUR2";
114Ø LOCATE #2,2,15:PRINT #2,»RECORDS»;
115Ø LOCATE #2,2,17:PRINT #2,»TABLEAU»;
116Ø LOCATE #2,3,21:PRINT #2,»SCORE»;
117Ø MOVE 8,138:DRAW 134,138,3:DRAW 134,166,3
118Ø DRAW 8,166,3:DRAW 8,138,3:MOVE 32,46
119Ø DRAW 11Ø,46,3:MOVE 2Ø,11Ø:DRAW 124,11Ø,3
12ØØ MOVE 18,222:DRAW 126,222,3:MOVE 18,286
121Ø DRAW 126,286,3:MOVE 16,366:DRAW 11Ø,366,3
122Ø WINDOW #3,37,4Ø,1,25:PEN #3,2:PAPER #3,Ø
123Ø PRINT CHR$(22)+CHR$(1):INK 2,Ø
```

Le programme à ce stade trace toute la partie gauche du tableau de bord et tu peux le constater en lançant un RUN après avoir mis en dernière ligne END.

Un nouveau thème est lancé grace à Franck et JOYSTICK-SNAKE: un programme assez long, vraiment sympa pour jouer et beaucoup moins d'explications d'accompagnement. Les commentaires viendront plus tard suivant les questions que tu me poseras. Lorsque le listing sera terminé je voudrais savoir quel est le Josticker qui a réussi le meilleur score.

Bien Joystiquement Vôtre.
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE LES DATA DE TOUTE LA PARTIE ASSEMBLEUR

JOYSTICK
SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

Secours

Mission impossible... ? Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro. Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stèf.

QUESTIONS

GLIDER RIDER
Serval. Q.25001
Je n'arrive dans ce jeu qu'à utiliser la moto, me faire tirer dessus par les espèces de bunkers, j'ai lu quelque part qu'il y avait un delta plane, mais je n'ai rien trouvé qui ressemble à ça. Merci d'avance.

GREMLINS
Serval. Q.25002
Quelqu'un pourrait-il me fournir des indices pour avancer dans ce jeu. Merci.

LIVE AND LET DIE
Un lecteur. Q.25003
Sur le premier parcours (GIBRALTAR), je n'arrive à la fin que pour me faire tuer, sans arriver à finir ce parcours. Help-me!

EMPIRE
Un lecteur. Q.25004
Quelqu'un pourrait-il me renseigner sur la manière d'augmenter le nombre de soldats, de chevaux, de canons, nourriture etc... Et aussi comment construire?

BILLY LA BANLIEUE
Daniel. Q.25011
Quelqu'un pourrait-il me dire comment fait-on pour se débarrasser du loubard? Il m'énerve. (Comme l'autre Daniel!:NDLR)

THE LAST NINJA II
Serval. Q.25005
Au premier niveau, je trouve la clef, les shirukens, les 2 parties de nunchaku, le hot-dog, la canne de combat et un objet qui m'a semblé être des cartes. Mais je n'arrive pas à sortir de ce niveau. J'ai essayé de passer la rivière avec l'aide du bateau, mais je me suis retrouvé coincé sur cette îlot avec une espèce de nuage empoisonné doué de conscience, semble-t-il, vu qu'il n'arrêtait pas de me suivre. J'ai bien essayé de passer l'autre rive, mais malgré un beau salto avant, je suis tombé à l'eau. Donc, comment faire pour sortir de ce niveau?

THE LAST NINJA II
Un lecteur. Q.25006
Quelqu'un pourrait-il me renseigner sur l'utilité du hot-dog et comment l'utiliser. J'aimerais savoir comment faire pour redescendre une fois que l'on a la canne de combat?

TOTAL ECLYPSE
Stéphane. Q.25007
Depuis déjà plusieurs jours, je me balade sans rien comprendre... Quels sont donc les objets qu'il faut trouver, quels sont leurs utilités? Vite aidé moi avant que ce soft, pourtant sympa, ne parte à la poubelle!!!

ECHELON
Henri. Q.25008
Harrrg au secours! Oui Help! Comment-fait on pour décoller du dock, j'ai tout essayé et je n'y arrive pourtant pas.

LA MARQUE JAUNE
Pierre. Q.25009
Pour la poursuite de la marque jaune sur les docks, impossible de le trouver et de lui loger une balle dans le corps, ou se planque t-il? Y-a-t'il une méthode particulière? Vite!!!

MATA HARI
François. Q.25010
Impossible de mettre la main sur le code pour ouvrir la porte qui se trouve au sous-sol, et encore impossible d'ouvrir la porte blindée. Je suis blindé, mais pas à ce point là, Alors, vite. Comment faire?

CAPTAIN AMERICA
Brigitte. Q.25012
Je cherche en vain les capsules dans les quatre premiers étages, j'ai bien une sorte de capsule qui apparaît prés de l'entrée, mais je ne peux l'attraper. Vite Qu'un compatriote vienne à mon aide!

3D STUNT RIDER
Serval. Q.25013
Chaque fois que je saute le tremplin, je n'arrive pas jusqu'au second tremplin, je le dépasse et je fais une pirouette pour finir mon atterrissage sur la tête. Que quelqu'un me vienne en aide car je prend une coup sur la tête à chaque fois et mon casque, l ui, fatigue!

FLASH
Tagada. Q.25014
Vu la difficulté de ce jeu, j'appelle au secours pour demander si il y a une fin à Flash et surtout, si c'est possible comment le faire!

MICKEY MOUSE
Un lecteur. Q.25015
J'aimerais bien me débarrasser des gros bras qui m'emm.... et qui protègent les portes, comment puis-je faire?

NINJA MISSION
Fabien. Q.25016
Après avoir été au quatrième niveau je ne trouve plus de porte, j'aimerais savoir si c'est la fin du jeu. Merci d'avance.

HIJACK
Serval. Q.25017
Quelqu'un pourrait-il me donner des indices pour avancer le jeu, je bataille, mais ça ne sert à rien!

MANHATHAN 95
Anonyme. Q.25018
Que doit-on répondre au type assis au tailleur que ne cesse de répondre: "Je suis le ROI"?

ORPHEE
Matthieu. Q.25025
Après avoir construit le radeau, je vais sur la rivière, j'attends, j'attends, mais combien de temps faut-il attendre? Et que faut-il faire ensuite? Si possible, j'aimerais le savoir jusqu'à la fin du jeu. Merci

RELIEF ACTION
Stouphy. Q.25019
Pourrais-je connaître les objets nécessaires pour le jeu, où les trouver et bien sur, comment les utiliser?

LES PASSAGERS DU VENT II
Stéph. Q.25020
Je bloque au sixième épisode, lorsque le sage me demande si je n'ai rien oublié, que dois-je lui répondre ou que dois-je faire, dépêcher vous ou c'est moi qui vais devenir sage!

L'HERITAGE II
Stéph. Q.25021
Comment procéder? Je meurs toujours de fatigue! Vite, je commence à m'endormir!

PLATOON
Lionel. Q.25022
Je n'arrive pas à passer le premier tableau! Que faut-il faire, je commence à être désespéré!

LE PASSAGER DU TEMPS
Snake. Q.25023
Comment rentrer dans le port d'Enalie? A-t-on besoin vraiment d'un laisser passer? Comment avoir les vivres dans le village papou? Toutes les autres indications seront les bienvenues. Merci.

BARBARIAN II
Fabrice. Q.25024
Comment fait-on pour franchir le premier niveau? Quelqu'un a-t-il des pokes pour ce jeu?. Merci. (AMSTRAD 6128)



Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

ACHAT

42 N°2001824
Ach. jeux sur Amiga. Rech. : Triad, Bio Challenge, Denaris, Hybris, Super Hang On, Le Mans, Out Run, Iron Lord, Sinbad ttes. de préférence - de : 150 F. Ecrire à MARTINEZ Eric. 12 Rue Balay. 42000 ST ETIENNE. Tel.: 77.38.60.53.

57 N°2001822
Ech. 6128 + écran + btes. à rythmes Yamaha + DK beaucoup de jeux contre 1 A500 + moniteur ou sans + disks. Contacter Jean-François. Tel.: 87.87.58.45.

80 N°2001809
Rech. Ice Hockey (orig.), ainsi que Two on Two sur Amiga. Rech. jeux de sport sur C64 (anciens et nouveaux). (Hockey Basket Soccer Foot us). Faire offre à AUDEGOND Stéphane. 2 Rue Stendhal. 80080 AMIENS. Tel.: (16).22.44.84.37.

CONTACT

13 N°2001776
Rech. sur Amiga, contacts sérieux et rapides. Possède nbrx. jeux : (Crazy Cars II, R-Type). Alors n'hésitez pas. Les débutants sont acceptés. Ecrire à AUBIN J.Michel. Cité les Raumettes. Bt.H1. 13700 MARIGNANE.

13 N°2001788
Amiga éch. ou vds. softs. Réponse rapide et assurée. (Débutants acceptés). Contacter PELLETIER Gérard. 1 Bld. Talabot. 13140 MIRAMAS.

27 N°2001774
Amigatiste vds. ou éch. logiciels. Possède softs. (Pas sérieux s'abstenir). Env. réponse à PELTIER Stéphane. 13 Rue des Forrières. 27100 LE VAUDREUIL. Tel.: (16).32.59.01.54.

68 N°2001790
Ech. softs pour Amiga 500. Rech. Dragon's Lair, Dungeon Master. Contacter LUPETTI Louis. 6 Les Erables. 68890 REGUISHEIM. Tel.: (16).89.81.76.90.

80 N°2001844
A500. Ch. contacts pour éch. Hot news. (Aide débutants sur Amiga). Ech. ou Vds. jx. pour Amiga. Ech. jx. contre téléphone sans fil, ou autres. Faire offre à Jace. 28 R. Allou. 80450 CAMON.

93 N°2001849
Ech. softs sur Amiga 500. (Rég. EPINAY S/SEINE + 95). Contacter ROUXEL Frédéric. 5 Sq. d'Ostheim. 93800 EPINAY S/SEINE. Tel.: 48.41.95.32. (ap. 17h.).

VENTE

78 N°2001812
Vds. Amiga 500 (t.b.e.) avec câble péritel + nbrx. jeux + 1 log. graphique et sim vol + Joystick + disk. Le tout : 3900 F. Contacter Richard. Tel.: 34.74.18.71. (a partir de 20h.).

AMSTRAD

ACHAT

16 N°2001859
Rech. jx. : 50 F l'un : Side Arms, D.Dragon, Guerilla Wars et Bio Challenge. Contacter BABIN M. Touverac. 16360 BAIGNES. Tel.: 45.78.42.13.

37 N°2001847
Stop! Rech. ext. 64K pour Amstrad et l'orig. de Adv. Ocp. Art Studio à prix sympas ou éch. l'un des deux contre 532 F. de revues informa.: Ams. 100%, Am-Mag et Tilt!). Tel.: 47.48.09.39.

89 N°2001805
Ch. et ach. softs : (O. Wolf, D. Dragon etc...). K7 ou DK pour 464. (Petit prix). Contacter WICIJOWSKI Julien. 33 Rue St Jacques. 89140 SERGINES PONT/YONNE. Envoyez vos listes.

CONTACT

15 N°2001837
Un nouveau Fanzine est né : (CPC MAG), vient de sortir. Pour vous le procurer. Env. (4 F ou 4,40 F). Envoie rapide à PISSAVY Sébastien. Rue de la Passerelle. 15170 NEUSSARGUES. (renseig.). Tel.: 71.20.52.12.

21 N°2001854
Ech. jx. sur Amstrad K7. Poss. softs : (SDI, O. Wolf, l'Anneau de Zangara, Ik+...). Contacter SEEL Didier. 62 Av. du Drapeau. 21100 DIJON.

31 N°2001802
Ch. contact pour éch. de jeux & trucs sur Amstrad CPC (K7 ou DK). (Pas sérieux s'abstenir). Contacter Richard. Tel.: (16).61.21.77.32. (ap. 19h.).

33 N°2001778
L'Amsclub de Bordeaux vient de faire un journal : Le Canarams Club. Le 1er N° est gratuit. Pour le recevoir : env. 2 timbres à (2,20 F) à CANARAMS CLUB. 16 Rue lt. Villemeurt. 33320 EYSINE. Merci!

33 N°2001856
Urgent! Rech. Multiface II, sur CPC 6128. Contre (orig.) : (1943, Au Revoir Monty, Space Racer, Tiger Road.). Env. vos réponses à FAURE Olivier. Cussac le Vieux. 33460 CUSSAC. Tel.: 56.58.91.12.

34 N°2001807
Ch. contact pour éch. jeux sur CPC 6128. Possède nbrx. jeux dont : Disco 5.1, 4X4 OF, Road Rancing, Matahari, Fusion 2, Technocop, Tiger Road... Réponse assurée. Tel.: 67.86.23.55.

35 N°2001786
Rech. contacts pour éch. jeux sur 6128. Env. vos listes. Réponse assurée. Ecrire à DESCORMIER Christophe. 16 Rue des Frères L. et René Moine. 35200 RENNES. Dépêchez vous!! Merci!

57 N°2001827
Vds. ou éch. : (1943, Rygar, Tiger Road, Zengara, etc...). Ech. aussi jeux téléchargés. (Rép. ass.). Contacter KLEIN David. 20 R. Chaplerue. 57000 METZ.

67 N°2001784
Ech. Crazy Cars II, A320, D. Ninja, Rambo 3, Savage, etc... Contre Super softs. Ecrire à JAEGER Bertrand. 7 R. Marhstein. 67116 REICHSTETT. Ou à CLAUSS Cédric. 15 Av. d'Alsace. 67116 REICHSTETT. Salut!

77 N°2001800
Rech. contact sur 6128 pour éch. des jeux. Possède Robocop, Cybernoïd II, Thunderblade. Contacter NOVENTA Cyril. 23 Rue des Deux Mares. 77380 COMBS LA VILLE. (Réponse assurée).

78 N°2001782
Rech. nbrx. jeux : Crazy Cars II, Street Fighter, D. Dragon, B. Commando (DK). Possède softs : (Batman, Rambo 3, Aft. Burner, etc.). Env. vos listes à M. PELTIER. 5 Rue Robespierre. 78370 PLAISIR. Tel.: 30.55.07.16. et/ou. Tel.: 30.56.33.15.

93 N°2001860
Rech. contacts sérieux et durables. Poss. de très nbrx. logiciels. Ecrire à DANEL Stéphane. BP.187. 93160 NOISY LE GRAND.

95 N°2001775
Rech. contact pour éch. jeux sur (K7). Possède softs : (Robocop, D. Ninja, HKM, etc.). Env. vos listes à GAGET Yann. 6 Rue St Exupéry. 95210 ST GRATIEN. Tel.: 39.89.34.35. Merci!

VENTE

04 N°2001817
Vds. matériel pour CPC 464. Ecran coul. : 800 F. Lecteur DDI1 + nbrx. jeux : 1200 F. Lect. 5" 1/4 + nbrx. jeux : 950 F. Joystick : 80 F. + dble. manette. + Filt écran : 95 F. Ou le tout : 3100 F. Contacter Sylvain. Tel.: (16).92.79.51.74. (ap. 18h.).

13 N°2001865
Vds. PC 1512 MCDD + nbrses. DK + manuel ou basic 2 + nbrses. docs. + carte Joys. + Joys. Speedking. + utils. dont, DBASE3+, + Multiplan 3, Framework 2 + nbrx. langages. Prix : 15000 F. Contacter Jérôme. Tel.: (16).90.91.46.85.

28 N°2001779
Vds. CPC 6128 couleur + nbrx. jeux + magnéto K7 + livres + 2 Joysticks. Prix : 2900 F. Contacter SARRAND Pascal. 26 Rue Maurice Genevoix. 28000 CHARTRES. Tel.: (16).37.21.32.87.

34 N°2001840
Vds. de nbrx. jx. : (Dynamite, les Géants de l'Arcade, A.Action, The Train, Game Set & Match, Hurlements, Astérix, Macadam Bumper, etc...). Pierre. Tel.: 67.72.23.34. (ap. 19h30.).

42 N°2001795
Vds. nombreux jeux dont, softs, et pleins d'autres, (prix à déb.). Contacter PIRAS Olivier. 14 Rue Georges Teissier. 42000 ST ETIENNE. Tel.: 77.33.27.96. Bye!!!

42 N°2001842
Vds. softs (DK). Poss. : Batman II, D.Dragon, Crazy Cars II, Robocop, R-Type... Prix : 50 F la (DK). DELAGE Emmanuel. 137 R. Charles Beauhaire. 45140 ST J. DE LA RUELLE. Tel.: 38.88.07.69.

54 N°2001850
Vds. nbrx. jx. Amstrad 464 pour : 600 F (prix à déb.). Ecrire à WAGNER Dario. Rte. National. 54890 ONVILLE. Ou appeler au. Tel.: 83.81.82.00.

60 N°2001831
Vds. la Solution : 480 F, Disco. 5.1 : 160 F, Semabank 2 : 150 F. + nbrx. jx. (orig.) : 65 F l'un. 3 class. Weka "Comment exploiter". + nbrses rev. : 780 F, compil. jx. : 100 F l'une + 6 livres micro : 65 F pièce + DK 3". Tel.: 44.76.91.39.

60 N°2001835
Vds. Prise Dbl.-Joys. + Compil. Océan All Star Hit : 150 F + DK 3" + softs. Contacter Patrick. Tel.: 44.78.23.71. Salut!

62 N°2001797
Vds. Amstrad 464 mon. coul. + nbrx. jeux (orig.) + Joystick + livres. Prix : 2000 F. Contacter Stéphane. Tel.: (16).21.82.98.19.

62 N°2001858
Stop! Vds. jx., util., éduc.-x- 6128. Soft 3". : Burner, Wolf, Ninja, Cybernoïd 2, Batman 2, Genus 2, etc... + nbrx. jeux. Env. liste. Ecrire à SAINTY Willy. 178 Chardonnerets. 62155 MERLIMONT.

63 N°2001862
Vds. CPC 464 + lect. DDI1 + bible du programmateur + nbrx. jeux : (Robocop, O. Wolf, etc...). (Prix à déb.). Contacter Lionel. Tel.: 73.23.21.88. (ap. 18h.).

64 N°2001789
Vds. CPC 664 mono. + Joystick + drive 5" 1/4 + ext. 64K + nbrx. discs 5" 1/4 + Interface + magnéto. Prix : 4000 F le tout. Contacter LARTIGAU Laurent. 128 Rue d'Ossau. 64290 GAN. Tel.: (16).59.21.58.40.

68 N°2001839
Vds. jx. sur 464 (K7). + nbrses. compil. (de 40 à 90 F selon qualité). Mr. HEBERT Ludovic. 24 R. Bartholdi. 68000 COLMAR. Tel.: 89.23.28.90.

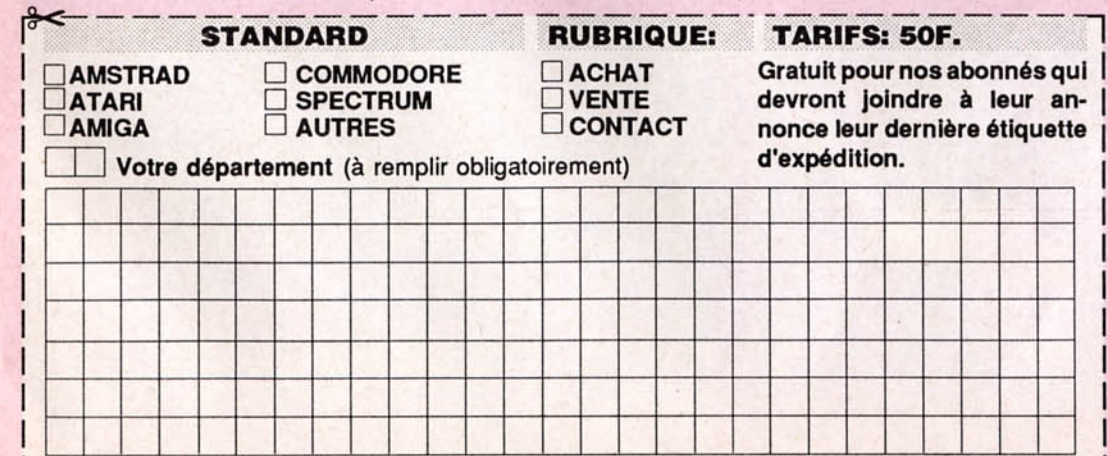
71 N°2001811
Vds. lecteur disk 5" 1/4 (neuf jamais servi). Prix : 1500 F. Contacter LITAUD Pascal. En Germolles. 71260 LUGNY. Tel.: 85.36.92.76. Urgent!

73 N°2001813
Vds. clavier CPC 464. Prix : 1300 F + DDI. Prix : 1000 F. Ou l'ensemble : 21 Demander Mr. ou Mme. ZAT. 79.64.03.77.

75 N°2001715
CPC 6128 vend softs (nouveautés), tous les genres. Ecrire ou téléphoner à SCOTT Benjamin. 62 Rue de l'Assomption. 75016 PARIS. Tel.: 45.25.93.72. (après 18h). Merci!

75 N°2001773
Vds. CPC 6128 clavier + MP2 + DMP 2000 + nbrx. disks jeux + utilitaires + revues + Joystick. Prix : 3000 F. Contacter M. TEH. Tel.: 46.34.51.13.

75 N°2001801
Vds. 6128 + DMP 2160 + nbrx. jeux + utilitaires + papier + filtre + nbrses. revues + manuel + livres. (Le tout t.b.e. ss/garantie). Entre 5000 F et 6000 F sur Paris. Tel.: 45.88.47.89. Super urgent!


STANDARD | RUBRIQUE: | TARIFS: 50F.

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE ☐ ACHAT
☐ ATARI ☐ SPECTRUM ☐ VENTE
☐ AMIGA ☐ AUTRES ☐ CONTACT

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

Votre département (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

75 N°2001841
Vds. jx. (orig.) pour CPC 6128 à partir de : 100 F. Poss. Tiger Road, et autres, éch. possible. Contacter LAM Soc. 42 R. de Belleville. 75020 PARIS. Tel.: 43.58.49.02.

76 N°2001787
Vds. 6128 coul. + DK + Joystick + Kit minitel. Le tout ss/garantie au super prix de : 3600 F. Contacter DUBOS Frédéric. 11 Ch. des Fontaines . 76430 TANCARVILLE. Tel.: 35.39.76.29. (ap. 18h). Urgent!

76 N°2001828
Vds. nbrx. jx. (DK) + manuels et doc. (orig.) : Side Arms, V. Road : 100 F. Env. liste + 1 envel. timb. (+ 3 timbres). (Rép. ass.). A Mr. LETOURNEL A. 17 All. des Fleurs. 76240 BONSECOURS.

77 N°2001785
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. disks + jeux & utilitaires + Joys. + protection du clavier. (t.b.e.). Prix : 3700 F. Contacter MARTINEZ F. 2 Rue de la Licorne. 77123 NOISY S/ECOLE. Tel.: 64.24.75.33.

77 N°2001861
Vds. jx. K7 (origx.) : D.Ninja, O. Wolf, Gryzor, Off Shore Warrior, etc... 50 F pièce. Contacter BERCEGER Sébastien. Tel.: 60.63.31.09. (ap. 17h.). Merci!

78 N°2001808
Vds. clavier CPC 464 + DDI1. Le tout : 2000 F ou 1000 F chaque, les manuels sont compris. Tel.: 30.41.58.83. (ap. 17h30 jusqu'à 22h30).

84 N°2001830
Vds. (DK), pour CPC : (D.Ninja, T.Rénégade, Fire & Forget, Gunship, Turbo Cup, S.Racer). Vds. (orig.) D.Ninja. Ch. correspondant. Contacter Cédric. Tel.: (16).90.40.05.19. Salut!

85 N°2001810
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jeux (orig.) : (Gunship, R-Type...). + Joystick. Prix : 3000 F (à déb.). Contacter MORNET Thierry. 26 Rue G. Clémenceau. 85220 AIGUILLON S/ VIE. Tel.: (16).51.22.81.56. (le soir).

89 N°2001818
Vds. moniteur coul. CTM 644. Prix : 1500 maxi. (à déb.). (Moniteur 10/88). Prend toutes propositions au sérieux. Contacter SIMON Vincent. Tel.: 86.67.17.90.

91 N°2001826
Vds. hors-séries Am-Mag n°5/6/7/8/9 et 10. Prix 80 F le tout. (Comportant bcp. de listings). Contacter Frédéric. Tel.: 69.28.50.66. (ap. 17h30.).

92 N°2001829
Vds. jeux (DK) : 50 F (la disq.). (Cause ach. d'1 moto). O. Wolf, Rambo 3, R-Type, Discolo. 5.1, D.Ninja, T.Road, C.Cars 2, Savage, Robocop, Driller, A320, Blood. Contacter Philippe. Tel.: 45.06.54.03.

93 N°2001783
6128 vds. nbrx. jeux + nbrx. copieurs : 950 F (au lieu de : 3794 F). (Crazy Cars, Renegade, Discology E1 & 5, Hercule II, Turbocopy, Gryzor, Trivial Poursuit.). Contacter Habib. 93360 NEUILLY PLAISANCE. Tel.: 43.00.42.01.

94 N°2001864
Vds. jx. pour Amstrad : (O. Wolf, Disco. 5.0, Arkanoïd I&II. (jx. pas chers n'hésitez pas!). Liste s/demande à DEVAUCHELLES Michèle. 6 All. le Plaisir. 94460 VALENTON.

95 N°2001737
Vend CPC 6128 (t.b.e.) + (garantie 7 mois). + Joystick + doubleur + divers jeux + discology + manuel. Prix : 3100 F (à débattre). Contacter GUISELIN Pascal. 4 Traverse de la Cigale. 95800 CERGY. Tel.: 30.31.10.29.

95 N°2001857
Vds. Amstrad 6128 + nbrx. jx. et nbrx. softs + lect. K7 + impri. Citizen 120D. (Le tt. en t.b.e.). Vendu : 5200 F. Val.: 7000 F. Contacter WEIBEL Eric. 61 R. Ronsard. 95120 SOISY SS/MONTMORECY. Tel.: 39.64.92.80.

95 N°2001866
Vds. (Cause dble. empl.) Amstrad CPC 6128 coul. (t.b.e. garantie 1 an). + nbrx. jx. Prix : 3150 F. Vds. DK 5" 1/4 Nashua DD.DF. Contacter Mr. RAME. Tel.: 39.82.14.23. (ap. 19h.).

ATARI

ACHAT

73 N°2001833
Ach. pour ST "Dungeon Master". (version Anglaise uniqu.). Px. maxi. : 150 F. Faire offre à EXCOFFIER David. 35 R. de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE. + vds. (orig.) : "Le Manoir du Comte Frozarda" : 300 F. A ++!

CONTACT

44 N°2001832
Voulez-vous gagnez 5000 F ou +? Alors contacter FORTUMEAU Ludwig. 81 Rue des Coteaux. 44340 BOUGUENAIS. Offre sérieuse et rapide d'envoi. Joindre envel. timb. pour rép. N'hésitez surtout pas. Foncez!

46 N°2001853
Stop! Ech. des logs., jx.. Ach. St Replay (à bas px.). Env. vos listes (offres), à THEULIER Stéphane. Lafontade. 46300 GOURDON. Tel.: 65.41.06.88. (de 17h. à 18h30.). Soyez nbrx. Salut!

75 N°2001821
Rech. contacts sur Atari, pour vente ou éch. de softs. Possède : Titan, Tintin, Barbarian II, Bio Challenge... Contact durable assuré. Contacter Daniel. Tel.: 42.67.62.99.

77 N°2001851
Rech. contact sur Atari ST. Poss. nbrx. softs : Bio Challenge, Barbarian 2, D.Ninja... Contacter ROUMIER William. 56 R. des chênes. 77400 POMPONNE.

90 N°2001814
Rech. contacts pour éch. super jeux : (HKM, The Deep, Roadblaster...). Env. vos listes à ZELLER J.Marc. 26 Grande Rue. 90200 GIROMAGNY. (Réponse assurée).

93 N°2001777
Ech. Softs sur 520 ST : (jeux & utilitaires). Contacter Philippe. ST DENIS 93200. Tel.: 48.27.32.02. A bientôt les Atariens!

VENTE

74 N°2001793
Vds. Atari STF + écran coul. Atari SC 1425 + souris + Joystick + bible ST + nbrses. disquettes. Prix : 4000 F. Contacter Laurent. Tel.: 45.45.07.72. (après 18h.).

75 N°2001792
Vds. 520 STF. Dbl. face nouvelle Roms. (t.b.e.). + nbrx. logiciels + nbrx. disks + Joysticks + 2 souris + câble imp. Prix : 3500 F. Ecrire à RUFFRAY Daniel. 29 Rue Titon. 75011 PARIS.

77 N°2001799
Vds. Atari STF dble. face + monitor coul. + nbrx. jeux + Joystick + souris. Prix : 3700 F. Monitor mono. : 700 F. Contacter Patrick. (Paris et la Région Parisienne seulement). Tel.: 64.07.82.19. Merci!

91 N°2001834
Vds. jeux sur XL (DK). : 50 F. Ecrire à ALBRIEUX Claude. 28 Rue de Cuvray. 91230 MONTGERON. Merci!

92 N°2001780
Vds. Atari 1040 ST (t.b.e.). + mon. coul. SC 1224 + mon. mono. SM 124 + 2 souris + Joys. + disks originaux + TNB DK + bte. DK + livres. (Prix à déb.). Tel.: 47.49.29.89. (ap. 18h30.).

92 N°2001823
Vds. 1040 DF moni. mono. + souris + disquettes + livres (M.A Eyrolles etc.) + rev. (St Mag. etc.). + prise péritel + Rom + PG Horloge + Int Artif. Prix : 5500. Ecrire à LEVY Stéphane. 14 Allée des Damades. 92000 NANTERRE. (Rép. ass.).

93 N°2001815
Vds. disq. 3" 1/2 DFDD/SFDD. Disq. 5" 1/4 DFDD. (Prix à déb.). + port compris. Contacter BIDOUX Jacky. 11 Chemin de Fer Prolongé. 93140 BONDY. Tel.: 48.49.86.41.

COMMODORE

CONTACT

67 N°2001838
Ech. jx. dont nbrx. softs sur C64 (DK). Rech. éch. sérieux et durables. (Rép. ass.). Env. liste à MICHEL Bruno. 2 Rue de St-Yrieix-ss-Aixe. 67480 FORT LOUIS.

69 N°2001816
C64 éch. jeux sur DK. Possède nbrx. softs : (Wec le Mans, G. Prix Circuit et beaucoup d'autres). Env. vos listes à CLUB C64. 104 Bis Bld. Pinel. 69003 LYON. Réponse honnête, rapides et assurées.

93 N°2001803
Ech. sur C64 tous jeux sur disk. Contacter COIN Patrick. 54 Rue de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

95 N°2001863
Ech. jx. sur C64 (DK). Poss. nbrx. jx. (Rép. ass.) à 100%. Ecrire à REYMOND Harry. 22 R. Marcelin Berthelot. 95210 ST-GRATIEN.

VENTE

13 N°2001867
Vds. C64 (t.b.e.) + lect. de K7 et lect. de DK Power Cartdrige mon. coul. + nbrx. jx. dont derniers softs. Prix : 3500 F. Contacter Jean-Marc. Tel.: 91.61.35.88. (ap. 20h.).

26 N°2001852
Vds. CBM 64 (softs). + 2 lect. de K7 + nbrx. jeux + 1 Joys. + progs. Val.: 5000 F. Vendu à : 3500 F. Contacter BELLAZZI Hermès. 9 R. Victor Boiron. 26100 ROMANS. Tel.: 75.72.64.88.

27 N°2001794
Cause Amiga vds. pour CBM 64 Koalapainter : 450 F. Souris : 300 F. Livres, jeux, utilitaires, doc. (Prix à déb.). Game Killer : 70 F + disquettes. Ecrire à G. THIERY. 15 Allée Maryse Bastie. 27400 LOUVIERS.

78 N°2001770
Vend C64 + 1541 + 1530 + 2 manettes + nombreux jeux + DK + livres + docs. Le tout pour : 4000 F. Contacter GRIFFATON Stéphane. 10 Rue des Clos. 78200 MANTES LA JOLIE. Tel.: 30.94.68.93.

93 N°2001806
Vds. super jeux sur C64, uniquement sur disks. Contacter BAJOLAIS Fabrice. 25 Av. des Chèvrefeuilles. 93220 GAGNY. Tel.: 43.88.09.01.

93 N°2001836
Vds. Synthé. Vocal Mageco à : 350. (Val.: 750 F.) (t.b.e.). Ecrire à BRENIER Olivier. 10 Rue Berthelot. 93220 GAGNY. Tel.: 43.09.27.48. (ts. les jrs. de 20h à 21h30.).

SPECTRUM

VENTE

77 N°2001796
Vds. Spectrum 128K + magnéto + Joys. + manuel + nbrx. jeux : (Thunderblade, Robocop, O. Wolf...). + adapt. péritel + aliment. + transfo pour adapt. péritel. Val.: 4000 F. Vendu : 2500 F. Contacter M. GUIOT. Tel.: 60.04.53.69.

AUTRES

ACHAT

06 N°2001820
Rech. lect. de disquettes pour Oric Atmos. Urgent. Ach. aussi revues et livres concernant Oric Atmos. Tel.: 93.38.68.24. (ou le soir à partir de 19h.). Au. Tel.: 93.45.87.83. Merci!

62 N°2001825
Ach. MO5, comprenant le clavier, l'adaptateur pour avoir l'ordinateur sur la télé, le lect. de K7 + des K7 de jeux. Ecrire à ARSENE Yann. 2 Imp. de la Poste. 62158 L'ARBRET.

CONTACT

91 N°2001781
Rech. contacts pour éch. sur PC. Possède nbrx. logiciels. Ech. softs sur 520 ST/DF. Contacter ARNAUD John. 15 Rue Chopin. 91240 ST MICHEL S/ORGE. Réponse rapide et assurée.

93 N°2001798
New-Deal Production S.A. Rech. Graphistes Programmeurs Atari/Amiga PC et prdts. finis, en vue édition. Tel.: 48.70.86.94.

VENTE

11 N°2001855
Urgent! Vds. nbrx. jx. pour Oric 1, Atmos. (Aigle d'Or, Xenon, Tiran 2...). Prix : 50 F. Ecrire à CHAPIN Olivier. 10 R. Stendhal. 11000 CARCASSONNE. Tel.: 68.25.08.66.

27 N°2001846
Vds. TO8 + lect. 3" 1/2 + QDD + lect. K7 + man. + nbrx. jx. : (C.Blood, TNT...). + 1 Joys. + cray. opt. + p. péritel. Px. : 2350 F. A vds. égal. 7 lots de jx. pour TO8 (4 à 6 jx. (Hits) par lot) : 250 à 365 F et 7 jx. MO5 : 420 F. Tel.: (16).32.37.30.84.

59 N°2001843
Vds. Thomson MO5 complet + clavier, lect. DK, lect. K7 + Joys. + man. + logs. DK + crayon opt. et contrôleur d'ext. (Prix à déb.). Contacter Yannick. Tel.: 20.83.23.96.

59 N°2001848
Vds. pour tout ordinateur trucs & astuces (à bas prix). Env. liste à Mr. KINOL Edmond. 208 Cité Moucheron. 59182 MONTIGNY EN OSTREVENT.

77 N°2001791
Vds. Console Sega (Nov/88). (t.b.e.), ss/ garantie. + jeux : (Thunder Blade, Volley...). Prix : 1300 F. Contacter Yann. Tel.: 60.29.05.66. (ap. 19h). Merci!

83 N°2001845
Vds. Thomson MO6. (t.b.e.). Unité Centrale + 2 Joys. + nbrx. jx. sur K7 dont : Turbo Cup... Prix : 1900 F. Tel.: (16).94.30.55.49.

85 N°2001804
Vds. Vidéopac + nbrses. manettes neuve + 8 cartouches de jeux. (t.b.e. peu servi). Val.: 2300 F. Vendu : 1500 F (à déb.). Contacter GIRAUX Didier. l'Orbrie. 85200. Tel.: 51.69.07.37. (ap. 18h.).

91 N°2001819
Vds. Apple IIe : + nbrses. K7 + 80 col. + moni. Apple + drive + souris + Joystick + de très nbrx. progs. et livres. (Prix à déb.). Contacter Antoine. Tel.: 69.96.63.79.

92 N°2001751
Vend Console Sega (sous garantie) + 2 Control Stick + 5 jeux (Out Run, etc...). Excellent état. Prix : 1100 F (à débattre). Contactez-moi par téléphone. Tel.: 45.34.34.32.

93 N°2001734
Vend Imprimante DMP 3160. (Prix à débattre). + Rame papier + livre + ruban. (t.b.e.). Prix : 1200 F. Contacter Bernard. Tel.: 43.81.62.19.



SPECIAL

99 N°8888888
Recherche carte accélératrice pour MAC SE avec grand écran, cause : dur la mise en page. Contacter monsieur Reset YAENKORLESPOLICECONFOUTULECAN.





Devinette: Que faire lorsque vous avez des ampoules aux doigts? Que le malheureux Joystick se met à trembler dès qu'il vous voit vous diriger vers lui? Que la bécane commence à émettre des sons zarbis, pas prévu dans le manuel? Que faire enfin, lorsque, frôlant l'overdose de pixels, vos pupilles commencent à se dilater? Bref, que faire entre deux séances infernales de jeux? L'épuisement vous guette!

Réponse: laissez tomber vos écrans et courez vous avachir bien confortablement devant, pour changer un peu... d'autres écrans. Les grands cette fois, ceux du cinéma. Problème de nombre toutefois: rien qu'en France, il se produit environ 120 films par an (cocori-quoi?). Ajoutez-y les productions made in USA distribuées dans l'hexagone, plus une pincée de films-cinémathèque (mais si, vous savez, le genre noir et blanc sans son THX!) et on frôle la surchauffe. Il nous faut donc E-LI-MI-NER! Terminatoriser les centaines de sans-intérêt dont on nous submerge.

Certes, c'est bien le cinéma, mais sortir 30 F par séance (sans compter les chocolats plus ou moins «carrément bons») pour se faire crucifier par un mega-navet, cela fait tout de même assez mal au portefeuille. Sans même parler de l'impression - toujours agréable - d'avoir complètement perdu son temps (un film fait en moyenne 2 heures + 1 heure de transport aller-retour).

Et puisqu'on cause sous, vous avez vu le prix des canards-cinéma? Cher Joystick, on sait que le ciné vous intéresse mais comment s'y retrouver? TA-TADA-TA!! Une rubrique ciné dans Joystick. On en entend déjà qui s'affolent. «Quoi! Y-a des canards spécalisés pour ça et patati etc.». Tout a fait d'accord. C'est bien pour cela que cette rubrique, avant tout la votre, ne se lancera jamais dans de grandes explications plus ou moins vaseuses sur les films. Marrantes non, ces rubriques ciné prise de tête (et tout) encore plus compliquées que les films dont elles parlent? Non, pas marrantes. Mais surtout, la rubrique ciné de Joystick va vous permettre de faire des E-CO-NO-MIES! Et en profiter pour acheter plus de softs. N'étant pas un canard-ciné, on ne va pas vous faire le coup de la psy-K-nalyse de films. Mieux vaut parler de ceux qui sont les plus proches de vos goûts à vous: pas ceux du public de Michou Drucker ou Sabatier.

Pas de promo donc mais un coup d'œil sur l'actualité ciné sans jamais perdre de vue ce que nous voulons tous savoir: bon plan ou plutôt à éviter comme la Grande Peste (ou les éliminatoires des chiffres et des lettres)?

Comme on sait que le joystickeur typique n'est pas un zobsédé (enfin pas complet), on vous parlera un peu d'effets spéciaux mais plutôt de ciné en général en privilégiant bien sûr l'aventure dans un sens large, la SF ainsi que l'humour. On vous dira pour quelles raisons, dns le déluge de pellicule, tel film vaut la peine d'être vu et tel autre non en dépit du tralala dont il fait l'objet. On vous dira tout ça avec des mots mais aussi des notes sur 20 (et oui, comme à l'école!) mais toujours avec un sourire en coin. L'important pour vous c'est de pouvoir avoir confiance lorsque les cobayes de Joystick vous conseilleront de courir voir un film qui le mérite ou au contraire de boycotter une toile toxique. On dit souvent du cinéma qu'il est un art. C'est en tout cas un jeu pratiqué avec sérieux et rigueur par de grands «joueurs» (cf.: Spielberg, Terry Gilliam, Besson, etc.). Du premier King Kong (1933) aux délirant Baron Munchaüsen en passant par Mad Max, Star Wars, Fire Fox ou Willow, la correspondance entre un certain cinéma et le monde des jeux est évidente. Et nous dans tout ça? Et bien nous allons jouer avec eux!!

PETIT ÉCHANTILLON DE DICTATURE À LA JOYSTICK:

Beetlejuice: 16/20
Willow: 16/20
Robocop: 15/20
Vendredi 13 (chapitre 7): Basta!
Good Morning Viet Nam: 16/20
Qui veut la Peau de Roger Rabbit: 18/20
Hellraiser: 17/20
Moonwalker: bof-10/20*
Le Grand Bleu (version longue): 16/20

* la catégorie «bof» va de 9/20 à 13/20: selon votre humeur du jour. La fourchette est large puisqu'on patauge en pleine médiocrité...

ROSELYNE ET LES LIONS

Le dernier BEINEIX. Son 4e. Trois ans après le succès de 37.2°. ROSELYNE ET LES LIONS. Autant vous dire que le BEINEIX, il est attendu au tournant de la piste aux étoiles. Là, comme pour ses films précédents, il va y avoir en gros deux clans: les ravis et les pas ravis. Pour les ravis, c'est pas compliqué; émerveillés par les décors, éblouis par les éclairages, déstabilisés par les plans «sssublimes!», amoureux d'Isabelle PASCO etc. Chef d'Oeuvre forcément puisque c'est BEINEIX. Bref, le look secte.

Pour les pas ravis, c'est pas subtil. Normal, «le côté obscur de la Force» est toujours moins évident. Là on trouvera les haineux. Anti-BEINEIX de la première heure (DIVA), ce sont eux qui ont découpé à la tronçonneuse et une hargne rare LA LUNE DANS LE CANIVEAU. Puis on aura les esthètes pour qui «ROSELYNE...» ne sera pas sans doute pas assez... esthétique. Les forcenés du scénar pour qui l'histoire manquera de relief. Les accros du dialogue «tout en finesse» pour qui les personnages ne seront pas assez profonds (lions inclus!). Ça ira ainsi jusqu'à la version soft de ceux qui auront ressenti un ennui poli, mais ennui quand même. Bref pas besoin de faire appel aux talents des images de synthèse pour vous faire un dessin. Personne ou presque ne sera d'accord. Ça prouve au moins une chose: que BEINEIX est un metteur en scène original qui fait bouger le cinéma français; on peut pas en dire autant de tout le monde... Alors bon ou pas bon «ROSELYNE...»?

Mini séance d'auto-psychanalyse nécessaire: J'ai personnellement la MEGA-HAINE de tout ce qui touche de près ou de loin au cirque, au zoo, kermesses and co.



Les clowns ne vaudront jamais les Marx Brothers. Les pseudo-frissons du trapèze ou des montagnes russes ne m'ont jamais fait frissonner. Pour ça, voir HITCHCOCK et SPIELBERG. Pour ce qui est de l'ambiance frite graisseuse et barbe-à-papa dans les cheveux, bof... Enfin et surtout, j'aime trop les animaux, fauves, ours ou éléphants pour trouver un quelconque plaisir à les voir faire les guignols pour nous autres, les cro-magnons améliorés. Un tigre, c'est plus beau à l'aube, traversant à la nage une rivière du Bengale ou bien le cul sur un gros tabouret en fer derrière des barreaux? Marrant les gens qui disent a-do-rer les animaux et qui les foutent en taule...

Merci docteur, à la semaine prochaine!

Bon, vous z'avez compris. Et bien malgré ce genre d'attitude au départ, je n'ai pas haï «ROSELYNE...», loin de là. Normal diront les experts, c'est pas un film sur le cirque mais sur deux jeunes dompteurs en herbe (PASCO et SANDOZ) qui vont au bout de leur passion. Mouais... N'empêche que ça se passe quand même dans les cirques.

Re-alors, bon ou pas bon? Ça va, on y va, on y va!

En fait, il y a deux films dans «ROSELYNE...».

Un qui met en scène les hommes entre eux. L'autre les hommes et les animaux.

Le premier, ce sont PASCO et SANDOZ dans leur passion pour l'un l'autre, pour les fauves et les rapports avec leur entourage (autres dompteurs, proprios ripoux de cirque etc.). Ce film là est raté. Les scènes d'amour sonnent un peu faux, les scènes de conflit entre eux et d'autres dompteurs sont trop sommaires. On ne sent pas assez le fanatisme des héros et tout leur vient presque trop facilement.

L'autre film, celui des hommes face aux fauves est par contre complètement réussi! Il suffit que la caméra nous fasse entrer dans la cage avec SANDOZ et surtout PASCO pour que la mayonnaise magique prenne. Au passage, bravo pour le courage des acteurs pour avoir tourné avec les lions. Pas évident, une fois qu'on est devant la bête...

Ici BEINEIX réussit tout: inconscience, amour, désir de dominer et trouille quand même. Des émotions violentes qui passent parfaitement grâce au talent de PASCO, lumineuse dans les scènes de dressage, jusqu'à la grandiose scène finale. Est-ce la présence des fauves qui a obligé les acteurs à être aussi sincères? En tout cas, ça se voit et le film s'envole. Du coup, c'est d'autant plus frustrant que cette moitié de film fasse les frais de l'autre moitié, un tantinet chiante elle. Heureusement, il y a assez de moments réussis pour ne pas boycotter «ROSELYNE...».

Ce n'est certainement pas le chef d'œuvre que la secte BEINEIX criera sur tous les toits, mais c'est encore moins la déception que les anti-BEINEIX essaieront de vous faire croire. Bien sûr, il ne restera pas à jamais gravé dans les RAMS comme ça risque d'être le cas pour LE GRAND BLEU de BESSON. Pas le même souffle qui passe dans la salle. Il existe au moins une raison (de taille) à cela. Dans LE GRAND BLEU, les hommes et les animaux y évoluent en pleine liberté.

13,5/20

LE COIN DE VIDEO MANIAK

Attention attention! Infogrames vous parle: «Il manquait jusqu'à présent un outil puissant et ergonomique de création de dessins et de représentation en vrais 3D sur...» Faites-le taire! Pardon? Ah? Bon d'accord. Il existe sur le marché deux logiciels permettant de créer des objets 3d: Modeler 3D d'Aegis et Design 3D. Inutile de vous dire qu'ils se livrent tous les deux un combat mortel pour atteindre la première marche du podium. Sans faire de test comparatif douteux, nous constatons que Design 3d possède une longueur d'avance sur son concurrent. La raison? Il est moins cher? Il est plus beau? Non! Il est français! Et une documentation en français, «ya pas mieux pour tout desinfecter!» (haw haw haw). Dans Design, l'utilisateur peut visualiser les objets 3d soit par quatres vues simulatnées (North, East, Down, Perspective) soit par une seule vue en plein écran. Vous pouvez appeler de nombreux objets 3d (rectangle, ellipses, arcs de cercle..) pour ensuite les retravailler afin de générer votre polygone inédit. L'ensemble des commandes est relativement simple et l'on apprreciera tout particulièrement la possibilité de créer très facilement des fontes 3D ce qui peut s'averer très pratique dans certains cas. Mais attention, ce générateur est loin d'avoir la puissance du logiciel de Syndesis: Interfont. Ne pas comparer merci. Ne vous endormez pas s'il vous plait! Car, une fonction magique va vous faire sauter au plafond: Design 3d est capable de sauvegarder ses objets au format Vidéoscape! Oui vous avez bien lu! Et que vous inspire cette fonction? HHmmm? Pardon? Vous désirez récuperer les objets de Design pour les utiliser avec Videoscape? Mais vous êtes fou! Je répète! VIDEO-SCAPE! Aucune réaction. Très bien! Je vais sortir ma formule, vous l'aurez voulu! «Format Videoscape= transcodage avec Interchange. Transcodage avec Interchange= Format Sculpt 4D. Format Sculpt 4D= Ohh les zolies images!» Vous l'avez tous compris le principal point fort de Design 3d est de remplacer le «modeler» peu puissant de Sculpt! Et en français! Coût de l'opération: 1100 francs! (Design est proposé à moins de 800 francs). Les videomaniaks qui titillent les professionnels seront heu-reux! Saviez vous que ce soft est le produit d'un lifting? Non? Design 3d est en fait la version débuggée de CAO 3D sortis il y a un an. L'éditeur a eu le courage de signaler qu'il existait pas moins de 60 bugs dans la version précédente! Les possesseurs de CAO3D savent ce qu'il leur reste à faire! (Reu..reu...désolé j'ai rendez-vous. Prdon? Lavette? Moi?). Mais passons tout de suite aux améliorations, voulez-vous? D'après le concepteur, la rapidité du programme a tété globalement améliorée d'un facteur de 1.8 à 4.9 (A vérifier). Le soft permet de sauvegarder les objets 3D au format "Structured Drawing" permettant de réutiliser les dessins en faces cachés en PAO (Professional Page) ou dans des logiciels de dessins technique (Aegis draw, xcad etc...). Pour finir, le menu général a été retravaillé pour qu'il soit lisible en haute résolution, et ça! C'est une prouesse! (haw haw haw). Je vous ai dit plus haut que Design 3d permettait de sauvegarder des fichiers au format Vidéoscape ce qui confirme que les spécificatiions de Gold Disk pour la commercialisation aux Etats-Unis de ce produit étaient très pertinentes. Merci Gold Disk!

☆

Vous vous souvenez tous de la cassette vidéo mettant en scène les frères Bogdanoff vantant les possibiltés ahurissantes de l'Amiga 500? Hmmm? Oui Oui Amiga découverte! Vous avez été nombreux à vous la repasser plusieurs fois même après avoir acheté votre Amiga! Si! Je vous ai vu! Et bien une petite société américaine a décidé d'approfondir le concept en éditant une K7 vidéo entièrement basé sur l'intéraction de l'Amiga dans le milieu de la vidéo. (J'ai bien le "milieu"). A travers des exemples concrets, cette vidéo explique en détails les possibilités qu'offre l'Amiga pour le sous-titrage ainsi que pour la création d'effets spéciaux en genlockage. (Un chaine de télévision anglaise, utilise communément l'amiga 2000 rien que pour créer des volets avec TV*SHOW ou en GFA BASIC maison. Mais je ne vous apprend rien?). De plus, cette cassette vous donne quantité de trucs concernant l'utilisation des "fonts", des couleurs et des backgrounds pour donner a vos présentations un look résolument pro. Les Vidéomaniaks en herbe peuvent se procurer ce petit bijou en écrivant à la société Cape Fear Teleproductions, 605 Dock st, Wilmington, NC 28401 USA. Quant à ceux qui parlent couramment l'anglais sans harrap's collé au veston, un seul numéro: 919/762-8028.

Vous êtes nombreux à suivre chaque semaine le coin du Vidéomaniak. Et il peut vous aider! Vous êtes invités à lui communiquer tous vos problèmes à l'adresse suivante: Joystick Hebdo, Amiga Connexion, 177 rue St Honoré, 75001 PARIS.

☆



In a far-off time when magic was real, and an evil queen threatened all that was good, a unlikely hero joined in an epic quest. The story of his adventure is recorded in the magical scroll you now possess. Tout cela ne me dit pas si F16 Combat pilot est sorti! «Si le transputer va sortir! Si la carte texas 1024x1024 fonctionne! Si la carte 68030 sera disponible en juin! Si l'Amiga est compatible avec le réseau Novell! Si l'amiga 3000 existe! Si ma copine m'a trompé!» STOOOP! (Pas de déviation morose svp! Hum!) Vous êtes en direct avec le 10e volet de l'Amiga Connexion. 10 ans déjà? Ca se fête! Champagne! Mesdames, Messieurs et Mademoiselle (encore vous), bon anniversaire!

GANTS..gants...BLOUSE...blouse....EPONGE...éponge... SCALPEL....scalp...Pardon? Mais que se passe t'il ici? Au meurtre! A l'assassin! - Chuuutt! Nous allons disséquer Design 3D d'Infogrammes sous vos yeux ébahis! Protégez-vous, ça éclabousse! Nous parlerons aussi de pt..de pt...de pt109 le dernier né de chez Spectrum Holobyte. Et comme toujours, un concentré d'infos explosif afin de vous faire digérer la nouvelle rubrique de la connexion: Hot dog! C'est parti!

HOT DOG!

Un nouveau virus dans la soupe ? Votre boucher utilise un Amiga? Voici Hot dog! L'Amiga possède son telex AFP! Mode rouleau activé? C'est parti!

- Un petit malin s'est amusé à déssembler l'Irq virus et y a inclus un quick format! A suivre!
- Deluxe Paint III vient de sortir aux Etats-Unis. Prix de vente: 99 $. Sortie iminente en Europe.
- Un développeur américain confirme qu'il est possible d'inhiber la protection contre l'écriture de vos lecteurs de disquette par logiciel.
- Eric Graham s'apprête à sortir une nouvelle version de Sculupt4D incluant plus de textures dévoilant par la même occasion bon nombre de magic numbers.
- Commodore soutient qu'il n'existe que deux Genlock PAL réellement Broadcast en France: le Magni 4005 et le Neriki.
- Les premiers Amiga équipés du nouveau chip set graphique sont arrivés en france. Mais toujours pas d'extension chip Ram dans le commerce.
- Georgio Cupertino abandonne son Aloha Newsletter.
- Jay Miner, père de l'Amiga, s'est enfermé dans sa cabane en bois

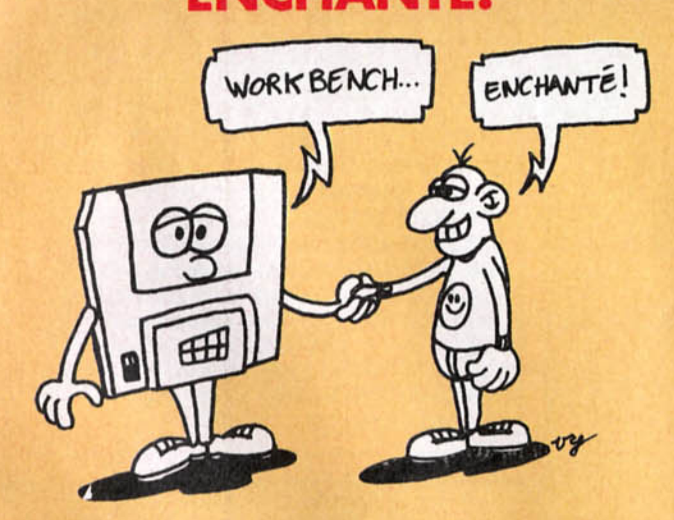
surplombant Los Angeles depuis huit mois. Ses dernières paroles: Mais..mais..ils sont fous! (A vérifier haw haw haw)
C'est fini pour aujourd'hui! Retrouvez les dernières infos du Hot Dog mercredi prochain dans tous les kiosques dès neuf heures! Qu'on se le dise!



UTILITIES

Quand un éditeur se met à commercialiser du bon domaine public, cela mérite d'être signalé. Si celui-ci vous livre avec une revue entièrement faite sur disquette, c'est encore mieux. Mais si cette revue est très bien réalisée....vous ne pouvez pas y échapper! Emergeant des "fishs", des "Amicus" et autres "Jumpdisk" voici AMnews! Non non! J'ai bien dit AMnews! Véritable mine d'information sur Amiga, les disquettes AMnews ont su mélanger quantité et efficacité. Chaque mois, retrouvez sur 3 disquettes les dernières infos Amiga en provenance des Etats-Unis. Trois fois supérieures aux Jumpdisk, les AMnews sont incontournables! Pour vous abonner! Ecrivez à AMnews, PO BOX 1389, GURNEVILLE, CALIFORNIE 95446.

LE WORKBENCH ENCHANTE:



INFO: Les jeux que tout le monde attend:
ROBOCOP: Celui la, il commence serieusement à se faire attendre! Malpropre!
F16 COMBAT PILOT: Le simulateur qui va détroner Falcon est en phase de lancement. Ne le ratez pas!
MENACE II: Second volet de la saga Psygnosis. Les graphismes du "preview" sont éblouissants!
JUG: Comment parler de Menace sans mentionner Jug, la prichaine production Microdeal! Les deux softs possèdent beacoup de similitudes. Qui sera le meilleur?
LEONARDO: Un soft utilisant le concept d'un Pengo façon Blues trottoir. Superbe!
F19 STEALTH FIGHTER: La rumeur se précise. Sortira t'il sur Amiga? Réponse de Microprose?
DUPLICATE:
Spectrum Holobyte termine la réalisation de sa dernière simulation sur Amiga: PT-109. Véritable simulateur de Torpilleur, il bénéficierait d'un niveau de simulation presque équivalent à Falcon. Apprêtez vous à modifier l'histoire! En effet, avec Pt109 vous serez directement transporté en pleine seconde guerre mondiale, prêt à couler tous les destroyers qui apparaitront dans votre ligne de mire. Une simulation palpitante que nous attendons avec impatience! Faites un voeux!

LE COIN DU ...



Tests de performance des versions Amiga de:
INDIANA JONES: Durée de vie 5 minutes
REAL GHOSTBUSTERS: Durée de vie: 3 minutes
RUN THE GAUNTLET: Durée de vie: 2 heures
FACE OFF: Durée de vie: 15 minutes
TWILIGHT ZONE: Durée de vie: 10 minutes
Et zou! Empty trash! 4,4 méga-octets de gagnés! Splendide! Merci Joystick! Joystick c'est le plus bow bow bow (Ajoutez Synth2, Harp, Bassdrum, Hihat2, Snare4...merci)

INTERLUDE:
Un beau matin ensoleillé, en allumant mon Amiga 2000, un grand éclair bleu s'est manifesté. Et puis...plus rien! Plus d'alimentation! Plus de disque dur 50 Mo Scsi! Plus de Gary! Et Denise! Deniiiisse! Heureusement une société parisienne s'est empressée de réparer le petit montre. Cette société, c'est BUS+ et je profite de la connexion pour leur adresser mes sincères remerciements.
Et voila! C'est fini! Rendez-vous la semaine prochaine! Vous ne pouvez rater les dernières révélations étonnantes du Hot-Dog. Méfiez-vous de lui! C'est un animal dangereux! Où que vous soyez, il vous observe, vous suit. IL VOUS SENT! Snniaarrr niarrr niaarrrr

CRIS de QUEANT



Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à
Cris de Quéant

JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

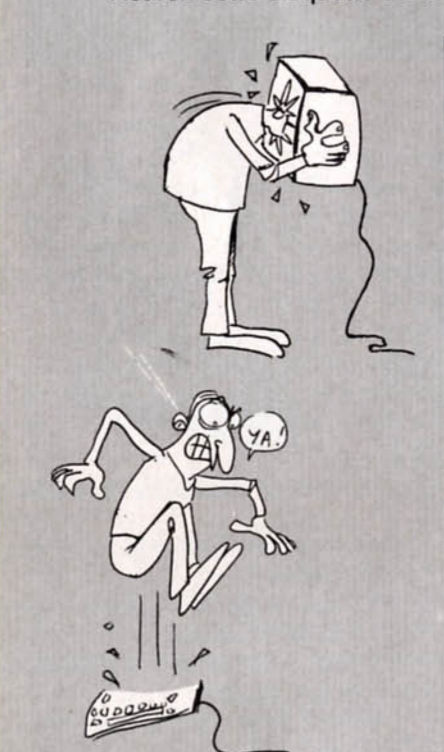
300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris



AMSTRAD

TOTAL ECLIPSE

Encore l'essence qui se tire...

```
1Ø REM Vies infinies pour TOTAL ECLIPSE version DK
2Ø MODE 1:INK Ø,Ø:INK 1,24
3Ø INK 2,2Ø:INK 3,15
4Ø MEMORY &1B15
5Ø LOAD "TECON"
6Ø LOAD "TEPROG"
7Ø FOR I=&BE8Ø TO &BE87
8Ø READ A:POKE I,A
9Ø NEXT I:CALL &BE8Ø
1ØØ DATA 62,Ø,5Ø,235,1Ø4,195,22,27
```



AMSTRAD

ZUB

Mais où se trouve le "O" sur ce clavier?

```
1Ø REM ZUB
2Ø REM VERSION K7 DE VINCENT DUSSOURT
3Ø REM MEMORY &AØ3F
4Ø MODE 1: LOAD "!",&AØ4Ø
5Ø POKE &AD58,&C9 : CALL &AØ4Ø
6Ø FOR T=1 TO 22:READ A$,B$
7Ø POKE VAL ("&"+A$), VAL("&"+B$)
8Ø NEXT T
9Ø CALL &4ØØØ
1ØØ POKE &4319,Ø:CALL &4ØØ
11Ø DATA 4Ø16,AØ,4Ø2A,AØ,4ØAF,A1
12Ø DATA 4ØB2,A1,4ØBA,A1,4ØCC,A1
13Ø DATA 4ØCF,A1,4ØD5,AØ,4ØDE,AØ
14Ø DATA 4ØED,AØ,4ØF4,AØ,41AD,A1
15Ø DATA 41Ø3,AØ,41ØØ,AØ,413C,AØ
16Ø DATA 4147,AØ,4155,AØ,4164,A1
17Ø DATA 4169,A1,41A1,A1,41AA,AØ
18Ø DATA 41AE,C9
```

A mercredi prochain.


DANIEL & DANIEL

Cette semaine un super JACK'S POKE de 3750 F. pour :

Patrick FUNARO (600 F.), Patrice MAUBERT (550 F.), Johann PERMANNE (400 F.), Xavier CHARRUAU, Nicolas LUCAS (300 F. à chacun), Vincent DUSSOURT, Loïc SEBALD, WIlliam VAUCOURT, Franck BASSI, Joël VIALETTE (200 F. à chacun),Gillus, Michel DURIN (150 F. à chacun), Le Boeuf (100 F.), Pierre MARTINETTI, Michel MONFORT, Nicolas DAMIENS, Pierre BOUTAVANT (50 F. à chacun)

LAST NINJA II

Halte au massacre des espèces rares.

```
1Ø REM Vies infinies pour THE LAST NINJA II
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=3Ø4 TO 431
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>14491 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT "METTEZ L'ORIGINAL"
8Ø INPUT "APPUYER SUR RETURN";A$
9Ø SYS 373
1ØØ DATA 169,173,141,8Ø,146,169,6Ø,141,94
11Ø DATA 23,169,3,141,95,23,162,36
12Ø DATA 189,79,1,157,6Ø,3,2Ø2,16
13Ø DATA 247,162,18,76,243,63,165,236
14Ø DATA 41,15,17Ø,189,84,3,141,8Ø
15Ø DATA 3,189,9Ø,3,141,81,3,169
16Ø DATA 173,141,255,255,76,243,63,8Ø
17Ø DATA 82,1Ø8,153,187,15,146,143,124
18Ø DATA 138,139,144,Ø,32,44,247,56
19Ø DATA 169,171,141,177,3,169,138,141
2ØØ DATA 178,3,169,1Ø5,141,179,3,32
21Ø DATA 1Ø8,245,169,153,141,64,242,169
22Ø DATA 1,141,65,242,32,191,3,96
23Ø DATA 169,191,141,178,3,169,3,141
24Ø DATA 179,3,169,48,141,9,2Ø,169
25Ø DATA 1,141,1Ø,2Ø,76,1ØØ,241
```

AMSTRAD

EDEN BLUES

Le blues des dentistes.

```
1Ø REM Version DK de  SEBALD LOIC 1988
15 REM FORCE,VITALITE,VOLONTÉ INFINIS
2Ø REM VIES INFINIES pour EDEN BLUES
3Ø FOR I=&BEDØ TO &BF1F:READ A$
4Ø POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
5Ø CALL &BEDØ
6Ø DATA ØE,Ø7,21,FF,BØ,11,4Ø,ØØ,CD,CE
7Ø DATA BC,Ø6,ØB,21,ØC,BF,11,ØØ,DØ,CD
8Ø DATA 77,BC,21,4Ø,ØØ,CD,83,BC,21,5D
9Ø DATA 8D,36,ØØ,21,97,8F,36,ØØ,21,98
1ØØ DATA 8F,36,ØØ,21,5B,9Ø,36,ØØ,21,87
11Ø DATA 91,36,ØØ,21,ØØ,7Ø,E5,C3,7A,BC
12Ø DATA 45,44,45,4E,2Ø,2Ø,2Ø,2E,42,49
13Ø DATA 4E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
14Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMSTRAD

HIGHWAY ENCOUNTER

...du 3ème type

```
1Ø REM Vies infinies pour HIGHWAY ENCOUNTER K7
15 REM de PAtrick FUNARO
2Ø MEMORY &2ØØØ
3Ø LOAD ""
4Ø MODE 1
5Ø CALL &3A6A
6Ø FOR I=&9BØØ TO &9B5D
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT I
9Ø IF B<>7913 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
1ØØ CALL &9B29:END
11Ø DATA 33,64,Ø,17,Ø,156,1,64,Ø
12Ø DATA 237,176,33,128,Ø,17,64,Ø
13Ø DATA 1,Ø,153,237,176,33,119,Ø
14Ø DATA 54,3,33,Ø,156,17,Ø,Ø
15Ø DATA 1,64,Ø,237,176,195,242,1
16Ø DATA 33,116,34,54,15,35,54,16Ø
17Ø DATA 33,93,34,54,91,33,64,32
18Ø DATA 17,64,Ø,1,55,2,237,176
19Ø DATA 33,64,Ø,229,33,Ø,187,229
2ØØ DATA 33,55,2,229,33,7,184,229
21Ø DATA 33,187,2,229,241,33,234,177
22Ø DATA 17,217,177,243,2Ø1
```

AMSTRAD

GUNSMOKE

Je préfère la pipe

```
1Ø REM Vies infinies pour GUNSMOKE version K7
15 REM de Patrick FUNARO
2Ø MODE 1
3Ø INPUT "Quel tableau (1-5)";T
4Ø IF T<1 OR T>5 THEN 3Ø
5Ø FOR I=4ØØØØ TO 4ØØØ5
6Ø READ A:POKE I,A
7Ø NEXT I:POKE 4ØØØ6,T
8Ø PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
9Ø PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
1ØØ CALL &BB18
11Ø RUN "!"
12Ø DATA  2,2Ø8,7,2Ø1,13,7
```


AMSTRAD

NETHERWORLD

...à tes souhaits

```
1Ø REM Tout infini sur NETHERWORLD version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8ØFF:FOR N=&82ØØ TO &8221:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø MODE Ø:LOAD"NETHLOAD":POKE &8166,&82:CALL &81ØØ
5Ø DATA AF,32,BF,27,32,CF,25,32,D8,26,32,D4,25,32,D5,25,32
6Ø DATA D6,25,32,DD,26,32,DE,26,32,DF,26,32,B2,64,C3,ØØ,CØ
```

SPECTRUM

SPY HUNTER

-C'est qui..?
-C'est Spy!
-Enter!!

```
5 REM LIST SPY HUNTER DE WILLIAM VAUCOURT
1Ø CLEAR 65535
2Ø PRINT AT 9,1;"DEMARRER LA BANDE"; AT 11,9;"DEPUIS LE DEBUT"
3Ø RESTORE
4Ø LET TOT=Ø
5Ø FOR N=65Ø24 TO 65114:READ A:LET TOT=TOT+A:POKE N,A:NEXT N
6Ø IF TOT <>9438 THEN PRINT AT Ø,Ø"ERREUR DANS LES DATAS!!!":BEEP 1,1:STOP
7Ø RANDOMIZE USR 65Ø24
1ØØ DATA 237,91,83,92,42
11Ø DATA 89,92,43,2Ø5,229
12Ø DATA 25,221,33,128,254
13Ø DATA 17,17,Ø,175,55
14Ø DATA 2Ø5,86,5,42,83
15Ø DATA 92,237,75,139,254
16Ø DATA 2Ø5,85,22,42,83
17Ø DATA 92,237,91,143,254
18Ø DATA 25,34,75,92,221
19Ø DATA 139,254,62,255,55
21Ø DATA 2Ø5,86,5,42,83
22Ø DATA 92,17,253,3,25
23Ø DATA 235,33,86,254,1
24Ø DATA 5,Ø,237,176,33
25Ø DATA Ø,Ø,34,66,92
26Ø DATA 62,1,5Ø,68,92
27Ø DATA 2Ø1,12Ø,74,1Ø8,98
28Ø DATA 144
```

AMSTRAD

CRAZY CARS II

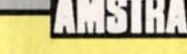
Of course!

```
1Ø REM Temps et bonus infinis sur CRAZY CARS II version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9181:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>36ØØ9 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
1ØØ IF C=1 THEN POKE &915D,&35:POKE &9167,&35
11Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CALL &913Ø:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"CC2"
13Ø DATA C3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,F3,CD,B5,Ø1,1E,4C,CD,8C,Ø1,Ø1,7E
14Ø DATA FB,18,ØA,ØC,ED,78,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,77,ØD,23,ED,78,F2
15Ø DATA 1D,Ø1,E6,2Ø,2Ø,ED,CD,51,Ø1,FB,C9,F3,CD,B5,Ø1,1E
16Ø DATA 49,CD,8C,Ø1,Ø1,7E,FB,18,ØA,ØC,7E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ED
17Ø DATA 79,ØD,23,ED,78,F2,43,Ø1,E6,2Ø,2Ø,ED,CD,51,Ø1,FB
18Ø DATA C9,Ø1,7E,FB,ED,78,FE,CØ,38,F7,ØC,ED,78,ØD,CD,78
19Ø DATA Ø1,ED,78,E6,1Ø,2Ø,EA,18,ØF,Ø1,7E,FB,ED,78,87,3Ø
2ØØ DATA FB,87,38,F8,ØC,ED,59,ØD,3E,Ø5,ØØ,3D,2Ø,FC,C9,C5
21Ø DATA 47,4F,CD,78,Ø1,ØB,78,B1,2Ø,F8,C1,C9,CD,69,Ø1,1E
22Ø DATA ØØ,CD,69,Ø1,5A,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD
23Ø DATA 69,Ø1,1E,Ø5,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD,69
24Ø DATA Ø1,1E,2Ø,18,B4,CD,E6,Ø1,1E,ØF,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD
25Ø DATA 69,Ø1,5A,CD,69,Ø1,3A,Ø3,Ø1,5F,7A,32,Ø3,Ø1,93,28
26Ø DATA Ø7,3Ø,Ø2,ED,44,3D,87,87,3C,CD,7F,Ø1,1E,Ø8,CD,69
27Ø DATA Ø1,38,F9,C3,51,Ø1,3A,Ø4,Ø1,B7,2Ø,Ø9,3C,CD,27,Ø2
28Ø DATA 3E,6Ø,CD,7F,Ø1,CD,ØA,Ø2,CB,6F,CØ,CD,ØA,Ø2,F5,3E
29Ø DATA 4Ø,CD,7F,Ø1,F1,CB,6F,28,F2,C9,1E,Ø4,CD,69,Ø1,1E
3ØØ DATA ØØ,CD,69,Ø1,Ø1,7E,FB,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78
31Ø DATA F5,CD,78,Ø1,F1,C9,AF,Ø1,7E,FA,ED,79,32,Ø4,Ø1,C9
32Ø DATA F3,21,4Ø,ØØ,11,4Ø,4Ø,Ø1,ØØ,2Ø,ED,BØ,21,ØØ,9Ø,11
33Ø DATA ØØ,Ø1,Ø1,3Ø,Ø1,ED,BØ,16,27,21,ØØ,1Ø,CD,Ø5,Ø1,3A
34Ø DATA ØØ,1Ø,FE,A7,28,Ø6,FE,31,28,ØC,18,12,3E,ØØ,32,2Ø
35Ø DATA 13,32,7C,13,18,Ø8,3E,ØØ,32,FØ,12,32,4C,13,16,27
36Ø DATA 21,ØØ,1Ø,CD,2B,Ø1,21,4Ø,4Ø,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ,2Ø,ED
37Ø DATA BØ,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SPECTRUM

NETHERWORLD

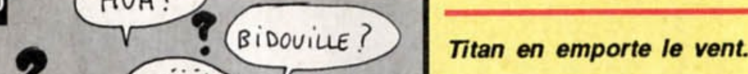
```
Ø1 REM NETHERWORLD
Ø2 REM De Johann PERMANNE
Ø3 MERGE "":RUN 3Ø
3Ø CLEAR 24999:LOAD""CODE
31 POKE 25Ø32,2Ø1
32 RANDOMIZE USR 25ØØØ
4Ø POKE 33574,Ø:REM Vies infinies
45 POKE 33575,Ø:REM Vies infinies
5Ø POKE 33Ø93,2Ø1:REM Energie infinie
55 POKE 33356,195:REM Energie infinie
6Ø RANDOMIZE USR 28316
```



TITAN

Titan en emporte le vent.

```
1Ø REM Vies infinies sur TITAN version Cassette.
15 REM DE BASSI Franck
2Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
3Ø OPENOUT"A":MEMORY &7FF:CLOSEOUT
4Ø LOAD"!",&CØØØ
5Ø LOAD"!",&8ØØ
55 POKE &1224,&FF'LE POKE IMPORTANT
6Ø FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT
7Ø LOAD"!",&cØØØ
8Ø RESTORE 1ØØ:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
9Ø RESTORE 11Ø:FOR I=Ø TO 14:READ A$:POKE &4ØØØ+I,VAL("&"+A$):NEXT:CALL &4ØØØ
1ØØ DATA Ø,26,13,2Ø,14,2,1,24,12,15,6,3,19,9,16,25
11Ø DATA F3,21,ØØ,CØ,11,ØØ,8Ø,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,C3,ØØ,1Ø
```



SKATE CRAZY

I can't skate now, satisfaction.

```
10 REM Vies infinies pour SKATE CRAZY
20 FOR I=272 TO 388
30 READ C:A=C-10:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT I
50 IF B<>12672 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE 326,44:POKE 331,44:POKE 341,44:POKE 346,44
70 POKE 365,44:POKE 370,44:POKE 375,44:POKE 380,44
80 PRINT "METTEZ LA CASSETTE ORIGINALE"
90 INPUT "ET APPUYER SUR RETURN";A$
100 POKE 816,16:817,1:LOAD
110 DATA 42,175,254,172,40,170,11,152
120 DATA 68,18,150,69,18,106,172,56,170,11
130 DATA 152,244,12,150,245,12,248,42,218
140 DATA 86,177,12,172,40,170,11,183,213
150 DATA 55,211,86,218,45,152,214,55,150
160 DATA 215,55,179,183,151,251,39,179,154
170 DATA 151,91,72,179,86,151,92,72,179,54
180 DATA 151,121,43,179,137,151,131,43
190 DATA 179,265,151,144,43,86,26,18,152,17
200 DATA 98,150,18,98,179,183,151,93
210 DATA 56,179,179,151,40,65,179,42,151,41
220 DATA 65,179,244,151,42,65,179,151
230 DATA 151,43,65,86,96,22,80,96,77
```

INSIDE OUTING

Ca rentre ça ressort.

```
10 REM Vies, Energie infinies pour INSIDE OUTING
20 FOR I=50176 TO 50224
30 READ C:A=C-10:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT I
50 IF B<>4813 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE 50211,44
70 INPUT "TABLEAU DE DEPART (0/30)";T
80 POKE 50215,T:POKE 816,0:POKE 817,196
90 LOAD
100 DATA 42,175,254,172,94,170,167,152
110 DATA 192,13,150,189,13,106,172,37,170
120 DATA 206,152,63,19,150,64,19,86,23
130 DATA 18,179,54,151,39,21,151,249,114
140 DATA 151,77,112,179,12,151,207,20
150 DATA 86,11,18,80,96,77
```

Satisfaits?
Des suggestions?
Ecrivez à Daniel & Daniel

SPECTRUM

ROBOCOP

C'est Robo pour être vrai.

```
10 REM ROBOCOP
30 REM Par Johann PERMANNE
40 REM
50 CLS
60 INPUT "Vies infinies";A$
70 INPUT "Energie infinie";B$
80 INPUT "Munitions infinies";C$
90 INPUT "Temps infini";D$
100 PRINT "INSEREZ LA K7 ORIGINALE ET APPUYER SUR UNE TOUCHE":PAUSE 0
120 POKE 23624,0:POKE 23693,0:CLS:POKE 23739,111
125 LOAD ""SCREEN$:LOAD""CODE
130 IF A$="O" THEN POKE 46228,0
140 IF B$="O" THEN POKE 39540,201
150 IF C$="O" THEN POKE 38451,201
160 IF D$="O" THEN POKE 45270,0
170 PRINT USR 33049
```

AMSTRAD

EMPIRE STRIKES BACK

Avec Luke S'TAILOU OUATERES

Pour avoir les vies infinies, chargez le début de la cassette en tapant LOAD "", puis une fois que le curseur apparaît, tapez ces lignes suivit d'un RUN.

```
1 REM Vies infinies de Patrick FUNARO
2 REM pour EMPIRE STRIKES BACK
3 REM Version Amstrad Cassette
72 FOR I=&100 TO &10F
74 READ A:POKE I,A
76 NEXT I
78 CALL &100
400 DATA 33,9,1,34,153,133,195,93,133
410 DATA 175,50,246,7,195,0,128
```

AMIGA

EMERALD MINE

Moi. J'aime pas Raldmine!

```
REM Vies infinies pour EMERALD MINE
NOM.NR=1     'DE 1 A 10
NIVEAU=80    'DE 0 A 80
AD%=NOM.NR*26-13
COD%=NIVEAU+17 XOR 7*AD%+101 AND 255
OPEN "DFO:NAM" AS 1 LEN=1
FIELD #1,1 AS ZCH$
LSET ZCH$=CHR$(COD%)
PUT #1,AD%+1
CLOSE #1
END
```



Il vous manque un truc pour gagner? JOYSTICK Hebdo a publié depuis le premier numéro plus de 1500 trucs...

1500 ASTUCES A L'INDEX

SOFT	STANDARD	ASTUCE	JOYSTICK N°
10TH FRAME	ST	T	2
1942	CBM	P	1
1943	ST	L	10
1943	CBM	L	21
1943	CBM	L	23
1943	CBM	P	9
1943	CPC	P	8
1943 DK	CPC	L	9
3D FIGHT	CPC	T	12
3D FIGHT K7 & DK	CPC	L	15
3D FONGUS	ORIC	P	9
3D STARSTRIKE	CPC	L	23
720°	CBM	L	2
720°	CBM	P	13
720°	SPE	P	6
720° DK	CPC	L	3
A VIEW TO A KILL	CBM	T	20
A320	CPC	T	15
A320	CPC	T	17
A320 DK	CPC	L	12
AAARGH	AMI	T	7
ACADEMY	CPC	T	1
ACADEMY	SPE	P	18
ACADEMY K7	CPC	L	2
ACTION BIKER	CBM	L	2
ACTION FIGHTER	SEGA	T	9
ADDICTABALL	AMI	T	17
ADDICTABALL	ST	T	7
ADDICTABALL	CBM	L	10
ADDICTABALL	CBM	P	19
ADDICTABALL	MSX	L	17
AFTERBURNER	ST	T	16
AFTERBURNER	CBM	L	22
AFTERBURNER	CPC	P	21
AFTERBURNER DK	CPC	L	17
AFTERBURNER DK	CPC	T	18
AIGLE D'OR	TO	T	7
AIRBORNE RANGER	CBM	P	24
AIRBORNE RANGER	CBM	T	13
AIRWOLF	SPE	P	13
AIRWOLF II	CBM	P	1
AIRWOLF II	CPC	P	8
AIRWOLF II	SPE	P	13
AIRWOLF II K7	CPC	L	6
ALBEDO	ST	T	14
ALCHEMIST	SPE	P	20
ALEX KID MIRACLED	SEGA	T	8
ALIEN 8	SPE	P	20
ALIEN HIGWAY	SPE	P	23
ALIEN SYNDROME	ST	L	9
ALIENS	CBM	P	1
ALIENS	CPC	T	1
ALTAIR	ST	T	11
ANARCHY	CBM	L	9
ANARCHY	SPE	P	1
ANDYCAPP	CPC	P	10
ANTIRIAD	SPE	P	17
ANTIRIAD DK	CPC	L	2
ANTIRIAD K7	CPC	L	5
APPRENTICE DK	CPC	T	22
ARKANOID	AMI	T	1
ARKANOID	AMI	T	1
ARKANOID	AMI	T	4
ARKANOID	ST	T	1
ARKANOID	CBM	L	1
ARKANOID	CBM	T	1
ARKANOID	CBM	T	1
ARKANOID	CPC	P	1
ARKANOID	CPC	P	1
ARKANOID	MSX	L	1
ARKANOID	MSX	P	1
ARKANOID	SPE	P	1
ARKANOID	SPE	P	1
ARKANOID	SPE	P	1
ARKANOID	SPE	P	1
ARKANOID	TO	L	8
ARKANOID	TO	L	8
ARKANOID DK	CPC	L	1
ARKANOID II	ST	T	1
ARKANOID II	ST	T	1
ARKANOID II	CBM	L	1

SOFT	STANDARD	ASTUCE	JOYSTICK N°
ARKANOID II	CBM	T	1
ARKANOID II	SPE	L	1
ARKANOID II K7	CPC	L	1
ARKANOID K7	CPC	L	1
ARKANOID K7	CPC	L	1
ARMY MOVES	ST	T	21
ARMY MOVES	CBM	T	7
ARMY MOVES	CPC	T	1
ARMY MOVES	MSX	L	9
ARMY MOVES	MSX	P	10
ARMY MOVES	SPE	L	23
ARMY MOVES	SPE	P	13
ARMY MOVES II K7	CPC	L	5
ARMY MOVES K7	CPC	L	5
ARTICFOX	CPC	P	13
ARTICFOX	SPE	P	24
ARTICFOX DK	CPC	L	23
ARTURA	ST	T	11
ARTURA K7	CPC	L	16
ASPHALT	CPC	T	5
ASPHALT K7	CPC	L	2
ASTERIX	CPC	P	5
ASTERIX	SPE	P	18
ATAX	ST	L	18
ATAX	ST	T	11
ATF	CPC	P	6
AU REVOIR MONTY	MSX	P	19
AU REVOIR MONTY	SPE	P	13
AVENGER	CBM	L	11
AVENGER	MSX	P	17
AVENGER	SPE	P	13
AVENGER	TOUS	M	23
AVENGER DK	CPC	L	3
BACK TO REALITY	CBM	L	15
BACK TO REALITY K7	CPC	L	22
BACKLASH	AMI	T	6
BACKLASH	ST	L	3
BADCAT	ST	T	12
BALL	AMI	T	22
BALL	ST	T	25
BALL BREAKER K7	CPC	L	5
BALL BREAKER K7	CPC	L	14
BALL CRAZY	CBM	P	1
BALL CRAZY DK	CPC	T	22
BALL CRAZY K7	CPC	L	15
BALLISTIX	ST	T	22
BANK BUSTER	ST	T	20
BANK BUSTER II	ST	T	21
BARBARIAN	TOUS	T	2
BARBARIAN	TOUS	T	2
BARBARIAN	CBM	L	2
BARBARIAN	CBM	L	2
BARBARIAN	CBM	T	2
BARBARIAN	CPC	T	2
BARBARIAN	SPE	L	23
BARBARIAN DK	CPC	L	2
BARBARIAN DK	CPC	L	2
BARBARIAN DK	CPC	L	2
BARBARIAN DK	CPC	L	2
BARBARIAN II	CBM	L	14
BARBARIAN K7	CPC	L	2
BARD'S TALE	APL	T	9
BASIL	ST	T	10
BASIL	CPC	P	9
BASIL	SPE	L	9
BASIL	SPE	P	9
BASIL DK	CPC	L	4
BASIL K7	CPC	L	20
BASKET MASTER	SPE	P	12
BASKET MASTER DK	CPC	T	20
BATAILLE D. PLANETES	CPC	T	1
BATMAN	ST	T	15
BATMAN	CBM	L	17
BATMAN	CBM	L	24
BATMAN	CBM	L	24
BATMAN	MSX	L	23
BATMAN	SPE	P	14
BATMAN	TOUS	M	17
BATMAN	TOUS	T	17
BATMAN	TOUS	T	17
BATMAN DK	CPC	L	17

SOFT	STANDARD	ASTUCE	JOYSTICK N°
BATMAN II	CPC	P	22
BATTLE SHIP	MSX	P	22
BATTLE SHIP	MSX	P	21
BATTY	CPC	P	1
BATTY	SPE	P	1
BATTY DK	CPC	L	8
BATTY K7	CPC	L	4
BEACH HEAD K7	CPC	L	6
BEDLAM	SPE	P	21
BEDLAM DK	CPC	L	4
BETTER DEAD T. ALIEN	ST	T	3
BETTER DEAD T. ALIEN	ST	T	8
BEYOND ICE PALACE	CBM	P	9
BEYOND ICE PALACE	CBM	P	20
BEYOND ICE PALACE	CPC	T	6
BEYOND ICE PALACE	SPE	P	16
BEYOND ICE PAL. DK	CPC	L	6
BEYOND ICE PAL. K7	CPC	L	7
BIGGLES	CBM	P	1
BIGGLES	CPC	T	5
BILLY BANLIEUE II K7	CPC	L	9
BIO CHALLENGE	ST	T	25
BIONIC COMMANDO	AMI	L	19
BIONIC COMMANDO	AMI	T	5
BIONIC COMMANDO	AMI	T	7
BIONIC COMMANDO	AMI	T	19
BIONIC COMMANDO	ST	L	16
BIONIC COMMANDO	CBM	L	8
BIONIC COMMANDO	CBM	P	14
BIONIC COMMANDO	CBM	P	16
BIONIC COMMANDO	SPE	P	11
BIONIC COMMAN. DK	CPC	L	11
BIONIC COMMAN. K7	CPC	L	21
BIVOUAC	ST	T	7
BIVOUAC	CPC	T	6
BLACK BELT	SEGA	T	18
BLACK LAMP	CBM	L	4
BLACK LAMP	CBM	P	1
BLACK LAMP	SPE	L	9
BLACK LAMP	SPE	P	1
BLAGGER	CPC	T	17
BLASTEROIDS	ST	T	25
BLUE MAX	CBM	P	2
BMX SIMULATOR	ST	L	14
BMX SIMULATOR	CBM	P	2
BMX SIMULATOR K7	CPC	L	5
BOB MORANE SF DK	CPC	L	1
BOB WINNER	CPC	P	11
BOBBY BEARING	CBM	L	5
BOBBY BEARING	SPE	P	17
BOBO	TO	T	21
BOBSLEIGH	SPE	P	10
BOMBJACK	CBM	P	2
BOMBJACK	ST	T	5
BOMBJACK	SPE	L	24
BOMBJACK II	CBM	P	2
BOMBJACK II	CPC	P	14
BOMBUZAL	ST	T	11
BOMBYX	ORIC	P	8
BOOTY	SPE	L	19
BOULDER DASH	ST	T	21
BOUNDER	MSX	P	19
BOUNDER	SPE	P	18
BOY RACER	CPC	T	9
BOY RACER K7	CPC	L	6
BRAVESTARR	CBM	L	3
BRAVESTARR	CBM	P	2
BRAVESTARR K7	CPC	L	6
BREAKTHRU	SPE	P	17
BRUCE LEE K7	CPC	L	3
BUBBLE BOBBLE	AMI	T	23
BUBBLE BOBBLE	ST	L	15
BUBBLE BOBBLE	ST	T	5
BUBBLE BOBBLE	ST	T	20
BUBBLE BOBBLE	CBM	L	6
BUBBLE BOBBLE	CBM	T	4
BUBBLE BOBBLE	SPE	P	15
BUBBLE BOBBLE DK	CPC	L	1
BUBBLE BOBBLE K7	CPC	L	21
BUBBLE GHOST	CBM	T	6
BUBBLE GHOST	CPC	T	16

SOFT	STANDARD	ASTUCE	JOYSTICK N°
BUBBLE GHOST DK	CPC	L	8
BUBBLER	MSX	P	20
BUGGY BOY	ST	L	13
BUGGY BOY	CBM	L	4
BUGGY BOY	CBM	L	10
BUGGY BOY	CBM	P	2
BUGGY BOY	CPC	P	9
BUGGY BOY	CPC	P	18
BUGGY BOY	SPE	P	24
BUGGY BOY K7	CPC	L	1
BUSINNES +	TO	T	19
CALIFORNIA GAMES	PC	T	17
CANAL MEURTRE	APL	T	10
CAPTAIN BLOOD	ST	T	7
CAPTAIN BLOOD	ST	T	25
CAPTAIN BLOOD	CPC	S	6
CAPTAIN BLOOD	CPC	T	16
CAPTAIN BLOOD DK	CPC	L	19
CARRIER COMMAND	AMI	T	10
CARRIER COMMAND	AMI	T	24
CARRIER COMMAND	ST	T	18
CARRIER COMMAND	ST	T	21
CAULDRON II	CPC	P	9
CAULDRON II K7	CPC	L	8
CENTIPEDE	ORIC	P	10
CHAIN REACTION K7	CPC	L	21
CHALLENGE GOBOT	CBM	P	3
CHALLENGE GOBOT K7	CPC	L	21
CHAMPIONSHIP W.	CBM	T	18
CHARLY DIAMS DK	CPC	L	10
CHOPLIFTER	SEGA	T	11
CHRONOS	CPC	T	9
CHRONOS DK	CPC	L	23
CLEVER & SMART	SPE	P	2
CLEVER & SMART K7	CPC	L	13
COBRA	CBM	T	6
COBRA K7	CPC	L	8
COMBAT LINX K7	CPC	L	24
COMBAT LYNX	CPC	P	14
COMBAT SCHOLL K7	CPC	L	2
COMBAT SCHOOL	CBM	L	3
COMBAT SCHOOL	CPC	T	6
COMBAT ZONE MENT.	CPC	T	7
COMMANDO	SPE	L	24
COMMANDO	SPE	P	15
CONAN LE BARBARE	APL	T	16
CRACK'ED	ST	T	15
CRAZY CARS	AMI	T	19
CRAZY CARS DK	CPC	L	15
CRAZY CARS II DK	CPC	L	25
CRITICAL MASS	CBM	P	19
CRYSTAL CASTLE	CBM	T	19
CYBERMIND	ST	T	19
CYBERMIND	ST	T	20
CYBERNOID	AMI	T	9
CYBERNOID	ST	T	5
CYBERNOID	CBM	L	5
CYBERNOID	CBM	P	5
CYBERNOID	CPC	P	5
CYBERNOID	CPC	T	5
CYBERNOID	SPE	L	5
CYBERNOID	SPE	P	5
CYBERNOID	TOUS	M	5
CYBERNOID	TOUS	T	5
CYBERNOID DK	CPC	L	5
CYBERNOID II	CBM	L	5
CYBERNOID II	CBM	P	25
CYBERNOID II	CPC	P	22
CYBERNOID II	CPC	T	5
CYBERNOID II	SPE	L	17
CYBERNOID II	SPE	L	18
CYBERNOID II	SPE	P	21
CYBERNOID II	SPE	P	24
CYBERNOID II	SPE	T	5
CYBERNOID II	TOUS	M	12
CYBERNOID II K7	CPC	L	18
CYBERNOID K7	CPC	L	5
DALEY THOMPSON O.C	CPC	T	8
DALEY THOMPSON O.C	ST	T	17
DALEY THOMPSON S.T	CPC	P	24
DAN DARE	SPE	P	15

SOFT	STANDARD	ASTUCE	JOYSTICK N°
DANDARE	CBM	T	4
DANDARE II	CBM	L	1
DANDARE II	SPE	P	2
DARK SIDE	CPC	P	10
DARK-SIDE	TOUS	M	20
DEATH WISH III	CBM	L	1
DEATH WISH III	CBM	P	20
DEATH WISH III	MSX	P	10
DEATH WISH III	SPE	P	7
DEFENDER OF CROWN	AMI	T	4
DEFENDER OF CROWN	ST	T	23
DEFENDER OF CROWN	CBM	L	1
DEFLEKTOR	ST	T	7
DEFLEKTOR	CBM	L	5
DEFLEKTOR	CBM	T	2
DEFLEKTOR	SPE	P	2
DEFLEKTOR K7	CPC	L	1
DIEUX DE LA MER	CPC	T	15
DIZZY	CBM	P	10
DIZZY	CPC	T	2
DOUBLE DRAGON	AMI	L	20
DOUBLE DRAGON	ST	T	15
DOUBLE DRAGON	ST	T	22
DOUBLE DRAGON	CBM	L	19
DOUBLE DRAGON	CBM	L	21
DRAGONNINJA	CPC	P	20
DRAGONNINJA	CPC	T	13
DRAGONNINJA	CPC	P	21
DRAGONNINJA	CPC	T	14
DRAGONNINJA	TOUS	M	20
DRAGONNINJA DK	CPC	L	17
DRAGONNINJA K7	CPC	L	23
DRAGON'S LAIR	CBM	T	1
DRILLER	AMI	T	21
DRILLER	ST	L	17
DRILLER	CPC	P	20
DRILLER	CPC	P	20
DRILLER	CPC	S	3
DRILLER	CPC	S	4
DRILLER	SPE	L	20
DRILLER	SPE	P	2
DRILLER	SPE	P	20
DRILLER	SPE	P	20
DRILLER	TOUS	M	4
DRILLER DK	CPC	L	2
DRILLER DK	CPC	L	4
DRILLER K7	CPC	L	20
DRUID	CPC	P	1
DRUID DK	CPC	L	2
DRUID II	CPC	T	12
DRUID II	SPE	L	5
DRUID II	SPE	P	21
DRUID II K7	CPC	L	24
DUSTIN	MSX	P	21
DYNAMITE DAN II	MSX	P	20
EAGLES	CBM	P	11
EDEN BLUES	ST	T	18
EDEN BLUES DK	CPC	L	25
EIDOLON	CBM	L	12
ELEVATOR ACTION	CBM	P	14
ELEVATOR ACTION	CPC	P	10
ELIMINATOR	ST	T	4
ELIMINATOR	ST	T	14
ELIMINATOR	TOUS	M	13
ELITE	AMI	T	15
ELITE	ST	L	11
ELITE	CBM	P	3
ELITE DK	CPC	L	7
EMERALD MINE	AMI	L	25
EMMANUELLE	AMI	T	16
EMPIRE STRIKES B.	AMI	T	10
EMPIRE STRIKES B. K7	CPC	L	25
ENDURO RACER	ST	T	2
ENDURO RACER	CBM	L	2
ENDURO RACER	CPC	P	24
ENDURO RACER	SPE	P	14
ENDURO RACER	SPE	P	16
ENDURO RACER	TO	L	9
ENDURO RACER DK	CPC	L	1
EQUINOX	CBM	P	11
EQUINOX	CPC	P	5

NE MANQUEZ PAS L'INDISPENSABLE le deuxième volet de l'index la semaine prochaine

à suivre...

LEGENDE

L=Listing M=Plan
P=Poke T=Truc
S=Solution
Sn=Solution partie n
Une solution en plusieurs parties va donner **S1**, **S2**, **S3**, etc.

Les POSTERS dans JOYSTICK Hebdo

1-FOFT
2-TURBO CUP
3-OPERATION WOLF
4-LEDSTORM
5-PURPLE SATURN DAY
6-IRON TRACKERS
7-MATA HARI
8-CRAZY CARS II
9-ROBOCOP
10-AFTERBURNER
11-JOYSTICK HEBDO
12-EXPLORA II
15-TEENAGE QUEEN
20-TARGHAN
21-KRYPTON EGG
22-MICROIDS

ABREVIATIONS DES STANDARDS

AMI=Amiga 500/1000/2000
APL=Apple
CBM=Commodore 64/128
CPC=Amstrad CPC 464/664/6128
MSX=Msx
NIN=Nintendo
ORIC=Oric
PC=Compatibles PC
SEGA=Sega
SPE=Spectrum 48K/128K
ST=Atari ST 520,1040,MEGA
TO=Thomson
TOUS=Tous Standards



AMIGA

"Nous sommes en 1997, et le monde est plus stupide que jamais... Des extra-terrestres ont construit une stupide machine qui reduit petit à petit le QI de la population. Actuellement, une seule personne peut les stopper, il s'agit de Zak McKracken, reporter au National Inquisitor, qui rêve d'histoires mettant en scène des cantaloups carnivores et des vampires végétariens. Le jeune bambin a beau essayer de convaincre la population du danger latent, personne ne le prend au sérieux. Seul Annie, présidente de la société pour l'ancienne sagesse est consciente de l'horreur qui se prépare. Nous la controlerons aisément en appuyant sur la touche F2." (Cf Georges Lucas).

Mesdames, Messieurs, voici le dernier jeu d'aventure créé par LucasFlim Games: Zak McKracken! Et c'est sans conteste le meilleur jeu d'aventure jamais réalisé sur Amiga. Etonné vous vous empressez de regarder avec stupéfaction les photos d'écrans ci-jointes et un gros doute vous envahit. Meuh? Les écrans sont bizarres! Ils sont simplets! On dirait du Sierra! STOP! Malgré des graphismes de qualité médiocre et une musique à pleurer, on se laisse vite emporter dans l'atmosphère envoutante de ce jeu. Car le tour de force de LucasFilm est de nous faire oublier la pauvreté des décors! Est-ce possible? Si c'est possible! Tout d'abord, sachez que le soft distribué en france est entièrement en français (Méfiez vous des importations parallèles). D'autre part, l'ensemble des commandes est entièrement accessible à la souris. Vous n'avez donc pas besoin de chercher pendant des heures les mots qui seront reconnus par le programme et c'est tant mieux! Le nombre de possiblité qu'offre le programme est étonnante: tous les objets visibles à l'écran possèdent la plupart du temps une fonction propre." Un répondeur? Ecoutons nos messages. Un store? Fermons-le! Désolé tu as oublié d'allumer la lumière! Un lit? Cela tombe bien, je suis fatigué! Un canapé? Soulevons les coussins! Un tapis? Qu'y a t'il dessous hum?" Et cela n'en finit plus! On peut rester des heures dans un même endroit sans en découvrir toutes les subtilités! C'est du grand art! Vous trouverez avec le jeu un exemplaire du 'National Inquisitor' qui vous donnera bon nombre de trucs, des adresses..etc.. Dans Zak, il vous sera possible de voyager dans pas moins d'une dizaine de pays différents afin de compléter votre aventure! Vous pourrez tout faire, tant que votre Cashcard sonnante et trébuchante sera approvisionnée. Si tel n'est point le cas, une seule solution: jouez au Loto! (Et oui!). Ce qui ressort dans Zak, c'est un humour corrosif qui déborde de tous les cotés. Un exemple? Si vous quittez une pièce sans avoir fermé des tiroirs, Zak confus, ira réparer sa faute avec empressement! Si vous utilisez les toilettes dans un avion, Zak vous priera de fermer les yeux quelques instants, pudeur oblige! Mais ces quelques détails ne sont qu'une goute d'eau dans ce délire galactique et bon nombre de situations sont vraiment cocasses! C'est tout l'humour des productions cinématographiques américaines qui débordent du jeu. Car LucasFilm (encore eux) ont mis le paquet. Pas moins de huit personnes ont collaborées à la réalisation de cette version avec en tête David Fox, grand réalisateur. Zak Mc Kraken est une réference incontournable. A acheter absolument.



C64

Cela faisait un bail, deux semaines environ que je bavais sur ZAK, attendant avec impatience que les grands chefs de JOYSTICK Hebdo aillent bouffer le midi dans les restos les plus chics de la Défense, me laissant les clés de la maison, le ST, l'AMIGA, le PC et toutes les autres bécanes pour moi tout seul. Deux semaines qu'ils ne voulaient pas aller manger le midi, parce qu'ils préfèraient jouer avec le reporter du National Inquisitor. J'ai failli craquer! Mais aujourd' hui allez Louya! ZAK est disponible sur C64, et je me le suis piqué en douce avant qu' un autre farceur de JOYSTICK ne le découvre dans la boite à lettres. La version est belle, lumineuse, l'intrigue est identique, les personnages ressemblants et l'action se dirige au joystick. Les graphismes sont tout à fait à la limite des possibilités de la petite mémoire de notre machine mais il ne m'ont pas rendu jaloux des images qu' admirent les autres membres de la rédaction! ZAK! Tous avec toi! CRAC-CRAC!!! Pour découvrir la suite de la soluce, JMP dans les pages de D & D! Les Dupont-Dupond de la bidouille et des trucs et astuces!



Ed. LUCAS FILM

Disponible sur
COMMODORE, ST, AMIGA

SOLUTION ZAK MAC KRACKEN

suite à la première partie parue dans notre N°24. (sur tous standards)

Retenir le dessin des étranges dessins (il permet d'ouvrir la porte secrète du sphinx) et revenir dans la grande salle si on est pas déjà allé dans la salle des machines. Dans la grande salle: aller devant la première statue. Examiner et retenir le dessin des étranges dessins (il permet d' ouvrir la statue du mexique). Changer de personnage : Mélissa. Enlever le casque. Aller devant la sèconde grande porte (la ou le crystal est brisé). Utiliser la boîte à boom : jouer (le son est reproduit). Entrer puis aller à la porte à la fin du couloir (dans le noir). Dans la pièce: prendre l'a clé Ankh qui est sur la statue. Revenir dans la grande salle. Aller à la troisième grande porte. Utiliser la boîte à boom : jouer (+ rapide qu'avec l'échelle). Entrer puis traverser le couloir et passer la porte. Mettre la clé Ankh dans le panel (cela désactive le champ de force). Prendre la clé dorée (elle sert dans la pyramide). Presser le bouton qui est sur la machine (pour voir l'explication de la quête). (Philippe THESLER et Marc VOGEL)

3ème partie dans le numéro 26.



La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.



HOT SHOT

Pour avoir le temps infini:
POKE &154Ø,Ø
POKE &1541,Ø
POKE &1542,Ø
(Joël VIALETTE)

OVERLANDER

Pour avoir les vies infinies:
POKE &1847,Ø
(Joël VIALETTE)

PACIFIC

Pour neutraliser les poissons:
POKE &8383,&C9
(Joël VIALETTE)

GRAND PRIX SIMULATOR

Pour avoir les vies infinies:
POKE &9C6D,&3E
POKE &9C7Ø,&18
(Joël VIALETTE)

MASK II

Pour avoir du fuel infini : Piste 22, secteur &12, a &12B, remplacer 35 par ØØ
Pour avoir un bouclier infini : Piste 22, secteur &17, a &1AD, remplacer 35 par ØØ
Piste 21, secteur &17, a &1Ø6, remplacer 35 35 par ØØ ØØ
Piste 22, secteur &18, a &12A, remplacer 35 35 par ØØ ØØ
(Patrice MAUBERT)

NETHERWORLD

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A F5 64 D6 Ø1 et les remplacer par 3A F5 64 D6 ØØ

POKE &27BF,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : C8 3D 32 F6 64 et les remplacer par C8 ØØ 32 F6 64

POKE &25CF,Ø

et rechercher 27 3D 32 F6 64 et les remplacer par 27 ØØ 32 F6 64

POKE &26D8,Ø

et rechercher Ø8 CD 8F 27 Ø8 et les remplacer par Ø8 ØØ ØØ ØØ Ø8

POKE &25D4,Ø
POKE &25D5,Ø
POKE &25D6,Ø

et rechercher Ø8 CD 8F 27 Ø8 (comme précédent mais plus loin) et les remplacer Ø8 ØØ ØØ ØØ Ø8

POKE &26DD,Ø
POKE &26DE,Ø
POKE &26DF,Ø

Pour avoir du temps infini, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 3A FF 64 3D 32 et les remplacer par 3A FF 64 ØØ 32

POKE &64B2,Ø
(Patrice MAUBERT)

ROAD BLASTERS

Pour avoir du fuel infini, prendre un éditeur de secteur et :
Piste 8, secteur Ø1, a &1A7, remplacer 3D par ØØ
ou rechercher aussi les octets 28 Ø6 3D 32 AE et les remplacer par 28 Ø6 ØØ 32 AE

POKE &25E7,Ø
(Patrice MAUBERT)

ATARI

BIO CHALLENGE

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher
les octets suivant : 66 ØØ ØØ 2C 53 6C et les remplacer par : 66 ØØ ØØ 2C
6Ø Ø2. Puis rechercher : 41 EC DA C4 DØ CØ 53 5Ø 3Ø 2C et les remplacer
par : 41 EC DA C4 DØ CØ 4E 71 3Ø 2C. On salut au passage le G.NIUS Gillus qui s'était enfermé un mois dans une grotte pour préparer son super VAK-5.
(GILLUS)

LAST DUEL

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher
les octets suivant : 67 ØØ FA ØC 53 6E ØØ 82 66 ØØ ØØ 2Ø Ø8 2E et les
remplacer par : 67 ØØ FA ØC 6Ø Ø2 ØØ 82 66 ØØ ØØ 2Ø Ø8 2E.
Voilà des vies infinies sur ce jeux et entre nous j'espère que ce sera vraiment the last.
(GILLUS)

ROAD BLASTERS

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher
les octets suivant : 1D ØA 53 39 ØØ Ø3 9F 47 et remplacer les par :
1D ØA 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C
Et voilà...c'est le mécanicien qui va pas être content.
(GILLUS II, le retour)

BALL

Voici les coordonnées des plates-formes d'atterrissage:
Tableau 1:
31/16 Cartouche 2
Ø2/25
52/3Ø Cartouche 3
51/ØØ
24/38
62/13
Ø2/5Ø
64/49
33/58 Passage au deuxième tableau
Tableau 2 :
34/3Ø
54/12 Cartouche 4
16/12
ØØ/24
Ø3/34
3Ø/47
54/12 Passage au troisième tableau

CAPTAIN BLOOD

Si tout au long du jeu vous trouvez que le passage de l'hyper-espace et bien trop lent, il y a un truc pour y remédier. Dès que vous entendez le bruit qui indique le commencement de l'hyper-espace, appuyer sur le bouton gauche de la souris puis appuyer en saccade sur celui de droite. Et voila! Il suffisait de le demander!

HUMAN KILLING MACHINE

Pour avoir des vies illimitées, il faut rechercher avec un éditeur de secteur, dans le fichier / AUTO/GAME.PRG les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ 54 et les remplacer par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ 54.
(Le Boeuf)

BLASTEROIDS

Pour avoir des vies infinies, il faut remplacer avec un éditeur du type MUTIL, dans le fichier Z.PRG :
à l'adresse 83 il faut mettre 3
à l'adresse 53F85 il faut mettre Ø
à l'adresse 54ØØ3 il faut mettre Ø
à l'adresse 54Ø46 il faut mettre 6ØØ4
à l'adresse 54ØD8 il faut mettre 6ØØ4. (Le Boeuf)

SKWEEK FOR PRESIDENT

COMMODORE

PACMANIA

Après avoir fait un RESET:
-Pour avoir des vies infinies :
POKE 2852Ø,234
POKE 28521,234
-Exécution :
SYS 38ØØ

Z

Après avoir fait un RESET:
-Pour avoir les vies infinies:
POKE 2695,3
POKE 6139,173
-Les bombes infinies:
POKE 2399,12
POKE 31Ø1,4
POKE 6281,173
POKE 834Ø,173
POKE 15631,1
-Pour changer le niveau de départ:
POKE 2442,4
POKE 244Ø,Niveau
-Exécution :
SYS 23Ø4
(Michel DURIN)

CYBERNOID II

Pour avoir des vies infinies:
POKE 2Ø2Ø5,234
POKE 2Ø2Ø6,234
Pour avoir du temps infini:
POKE 2Ø5Ø1,234
POKE 2Ø5Ø2,234
POKE 2Ø5Ø3,234
Choix du tableau :
POKE 2Ø19,X
X compris entre Ø et 3
(Michel MONFORT)

STEALTH

Pour avoir des vies infinies:
Faire un RESET
POKE 3Ø59Ø,173
SYS 514Ø5
(Michel DURIN)

STARQUAKE

Après avoir fait un RESET:
-Pour être invulnérable:
POKE 3547,Ø
POKE 3553,Ø
POKE 3299,229
POKE 33ØØ,12
-Munitions infinies:
POKE 9562,Ø
POKE 9566,165
SYS 3Ø75
(Michel DURIN)

SPECTRUM

GAME OVER II

Pour avoir les vies infinies:
POKE 54216,Ø
POKE 576Ø6,Ø

MAD MIX GAME

Pour avoir les vies infinies:
POKE 4Ø296,Ø
POKE 39947,255

LAST NINJA II

Pour avoir les vies infinies:
POKE 36578,Ø
POKE 35993,Ø
POKE 36751,Ø
POKE 36513,Ø
POKE 36393,Ø
POKE 36822,Ø

AMIGA

P.O.W.

Avec un éditeur de secteur, changez les mots qui se trouvent sur la piste 62, secteur Ø2, head Ø, block 1366. Changez target1 et target2 par le mot targetØ. Utilisez un éditeur de secteur qui recalcule le chksum lors de la réécriture du secteur sous peine d'avoir une erreur lors du chargement. Cette bidouille permet d'avoir les plus grandes cibles aussi bien au fond, qu'au premier plan lors de l'entraînement, ce qui permet d'avoir plus de chance de devenir général. (Nicolas DAMIENS)

PLUTOS

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire : L PLUTOS 3ØØØØ. Puis mettre 6ØØ6 en 345Ø2 pour le joueur 1 et en 345Ø6 pour le joueur 2. Pour avoir du fuel illimité : Mettre 4E71 en 3528E (cela marche pour les deux joueurs). Pour aucune collision : Mettre 6ØØØ en 344E8 pour le joueur 1 et en 345B6 pour le joueur 2. Puis faire : S 3ØØØØ 569D4. (Pierre BOUTAVANT)

KING QUEST IV

Aller toujours vers l'Est jusqu'au chateau de Lolotte, elle vous donnera une mission avec une récompense à la clef. Entrer dans la maison près du cimetière et prenez la première porte à gauche. Approchez vous près de la bibliothèque à droite du portrait et tapez "GET BOOK". Allez en face du portrait et tapez "LOOK PICTURE". Dirigez vous ensuite vers le mur de gauche et tapez "LOOK WALL" puis "MOVE LATCH", entrez dans le passage secret et prenez la pelle en tapant "GET SHOVEL", vous pouvez ressortir de la maison ou continuer à monter les escaliers, dans ce cas, montez, passez entre le banc et l'orgue, tapez "SIT ON THE BENCH" puis "PLAY ORGAN", je ne sais pas quel est le résultat mais vous en serez quitte pour un petit morceau de musique... Allez vers le petit pont et regardez dessous, vous verrez un point jaune (dans l'ombre), allez à coté et tapez "GET BALL". Allez à la mare, approchez vous du bord et tapez "THROW BALL IN THE WATER", allez près de la grenouille, tapez "GET FROG" puis "GET CROWN" (quand vous mettrez cette couronne sur votre tête en tapant "WEAR CROWN" vous serez changé en grenouille). Allez dans la maison des nains. Entrez et tapez "CLEAN ROOM", observez la scène, quand vous serez à table, tapez "TALK DWARF" puis ENTER, recommencez trois fois. Quand ils seront partis, approchez vous de la table et tapez "GET POUCH". Allez à la mine (jusqu'au fond), approchez vous du nain près du seau et tapez "GIVE POUCH". le nain vous donnera une lanterne. Dans un tableau, vous verrez un oiseau sur le sol qui s'envolera à votre approche. Allez le plus vite possible à l'endroit ou il était posé puis tapez "GET WORM". A la piscine, vous verrez un ange arriver (si il n'est pas la ressortir et rentrer jusqu'à son arrivée). Attendez qu'il soit dans l'eau puis précipitez vous dans la piscine, il partira en laissant son arc et 2 flèches. (Xavier CHARRUAU).

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

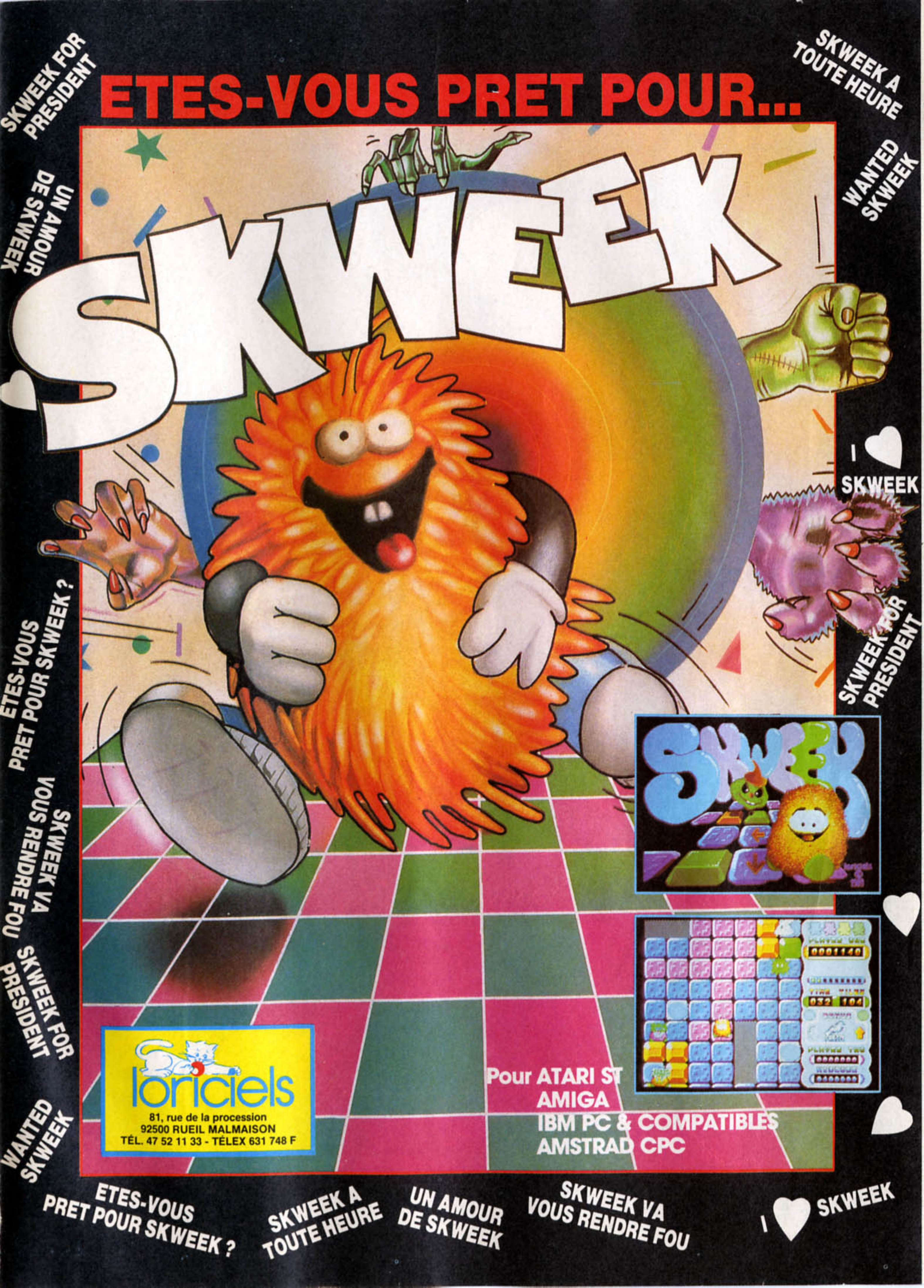
Solution du territoire du RIGE:



Faire avancer le groupe sur le ponton qui mène au doigt du ciel Cliquez sur la vignette qui apparait (en haut à droite). Faire de nouveau avancer le groupe. Cliquez cette fois en bas à droite. Faites parler Pélisse à Bulrog. Choisir la phrase "Tu peux te joindre à nous si tu veux". Faites charmer Bulrog par Pélisse. Cliquez entre les arbres au fond sur la tache blanche. Faites attaquer la "chose" par Bragon. Faites parler deux fois Pélisse à la chose. Cliquez à gauche. Faites attaquer deux fois le RIGE par Bragon. Attention, il faut frapper le RIGE dans la vignette en haut à gauche et assez rapidement car certaines fois il évite les coups et tue Bragon). Cliquez en bas à gauche une fois que le RIGE est mort. Cliquez sur l'eau, à gauche. Répondre par la phrase "Il voulait mesurer son pouvoir". Cliquez en bas à gauche. (Pierre MARTINETTI).

FAIRLIGHT

SOLUTION sur AMSTRAD
Vous commencez dans la cour; prenez le parchemin et allez dans la salle du trône; faites coulisser la marche du bas à droite et prenez la première croix tout en faisant attention au démon; ensuite procurez vous la potion 1 en faisant passer plusieurs objets sous l'étagère; revenez dans le couloir après vous être nourri; allez prendre la clef 1 dans la salle des gardes pour pouvoir trouver la potion 2; rendez-vous dans les jardins; prenez la clef 2 et pénétrez dans le donjon principal et tuez les 3 démons tour à tour en posant et en poussant sur eux la croix et la potion; revenez dans la cour et prenez la couronne; partez ensuite dans les souterrains; passez la 1ère passerelle en évitant le démon et allez à la caverne 2; sélectionnez la couronne et passez à travers le mur de droite (passage secret); faites coulisser la tombe et sautez dans la trappe; une fois tombé, prenez le livre de lumière et quittez la pièce; vous vous retrouvez devant les sables mouvants; à l'aide des tonneaux trouvés dans la caverne 1 franchissez les ainsi que la seconde passerelle par la suite; évitez les bulles diaboliques et prenez la seconde croix; maintenant utilisez le parchemin et vous vous retrouverez télé porté dans la cour; retournez au donjon principal; empilez plusieurs objets et sautez vers le plafond en sélectionnant le livre; vous êtes maintenant dans la pièce finale; sélectionnez la croix 2 et utilisez la; prenez la clef sur la table; posez le livre; ressortez par la trappe; sélectionnez la clef et quittez le chateau par la porte de sortie; FIN.
PS: les sabliers servent à immobiliser les ennemis dans une pièce, et n'oubliez pas d'utiliser la croix 2 dans la pièce finale sinon le roi se transforme en démon et la trappe reste bloquée. (Nicolas LUCAS).


ETES-VOUS PRET POUR...
SKWEEK
SKWEEK FOR PRESIDENT
SKWEEK A TOUTE HEURE
UN AMOUR DE SKWEEK
WANTED SKWEEK
I ♥ SKWEEK
ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?
SKWEEK FOR PRESIDENT
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU
SKWEEK FOR PRESIDENT
WANTED SKWEEK
loriciels
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F
Pour ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?
SKWEEK A TOUTE HEURE
UN AMOUR DE SKWEEK
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU
I ♥ SKWEEK



LES MINES D'OR!
5 JEUX
ROLLING THUNDER •
GAUNTLET II • 720° •
OUT RUN • CALIFORNIA GAMES
WORLD BEATERS
GIANTS
LES BESTS D'U.S.GOLD
HISTORY IN THE MAKING
The First Three Years
LEADER BOARD
EXPRESS RAIDER
IMPOSSIBLE MISSION
SUPER CYCLE
GAUNTLET
BEACH HEAD II
INFILTRATOR
KUNG FU MASTERS
SPY HUNTER
ROAD RUNNER
BRUCE LEE
GOONIES
WORLD GAMES
RAID
BEACH HEAD
15 JEUX
LEADER BOARD • EXPRESS RAIDER •
IMPOSSIBLE MISSION • SUPER CYCLE •
GAUNTLET • BEACH HEAD II • INFILTRATOR •
KUNG FU MASTER • SPY HUNTER •
ROAD RUNNER • GOONIES • BRUCE LEE •
WORLD GAMES • BEACH HEAD • RAID
10 SUR 10
DIX SUR DIX
10 GRANDS EDITEURS REUNISSENT 10 DE LEURS MEILLEURS JEUX SUR AMSTRAD!
8 JEUX
1943 • ROAD BLASTERS •
BLACK BEARD • TIGER ROAD •
SPY HUNTER • COLLESEUM •
MAD MIX • IMPOSSIBLE MISSION
LE MONDE DE L'ARCADE
10 JEUX
LEVIATHAN •
THE ARMAGEDDON MAN • XENO •
HARD BALL • BOB SLEIGH •
10th FRAME • CHOLO • SHACKLED •
TRANTOR • MERCENARY
WORLD BEATERS
U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.,
B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse,
France. TEL:93427144
U.S. GOLD